PC ACTION 5/2008 ALIENS: COLONIAL MARINES • LOST: DAS SPIEL • ASSASSIN'S CREED • GTA 4 • GEHEIMAKTE 2 u. v. m

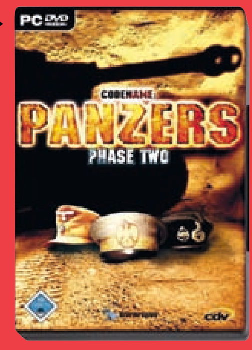
# PC ACTION

www.pcaction.de

DVD

13. JAHRGANG
AUSGABE 147
5/2008
€ 5,30

## 4 KOMPLETTE SPIELE AUF DVD IM HEFT



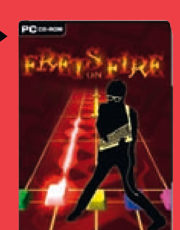

### CODENAME: PANZERS 2

Sahnestück für Strategie-Gourmets



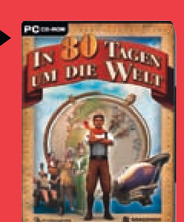

### UNIVERSAL COMBAT

Erobere in dieser Action-Schlacht die Welt!



### FRETS ON FIRE

Rocken wie in Guitar Hero




### IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Das Abenteuerspiel zum Bestseller-Roman

### FETTE MODS & MAPS AUF DVD!



Zombie Panic Source: Vernichte die Menschheit!

Pirate Speak: Rede wie Captain Sparrow







4 195002 705308 05

+VIDEO

EXKLUSIV ENTHÜLLT!

# ALIENS

Pfundweise Nackt-Patches auf DVD!

**Vom Kinohit zum Grusel-Shooter:** Einfach nur außerirdisch, was da auf dich zukommt!



+VIDEO

## LOST

**Getestet:** Endlich führst du Regie im TV-Krimi!

+VIDEO

Erster PC-Test: Mordserie in Jerusalem!

## ASSASSIN'S CREED

## GTA 4

**Angespielt:** Ungeschnitten, sexistisch, gut

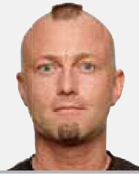
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

## Die Redaktion

### Magazin



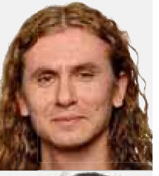
**JOACHIM HESSE**
... hat die Wohnungsübergabe des Grauens hinter sich und treibt seine Untergebenen mit dem Song *Finger im Po, Mexiko* in den Wahnsinn.



**HARALD FRÄNKEL**
... freut sich wie Elch auf das neue *Alien*-Spiel, und das nicht nur, weil die Facehugger von unten aussehen wie weibliche Geschlechtsorgane.



**WOLFGANG FISCHER**
... hat endlich das Uwe-Boll-Meisterwerk *Postal* gesehen und kann nicht verstehen, wie jemand so etwas Gutes und sonst nur Mist produzieren kann.



**ALEXANDER FRANK**
... lernt neuerdings Französisch (die Sprache!), wobei ihm so manches Fach-Chinesisch im Lehrbuch auf gut Deutsch spanisch vorkommt.



**DENNIS BLUMENTHAL**
... verflucht den TÜV, wünscht seiner Freundin viel Spaß im Urlaub und gründet einen „Achmed - The Dead Terrorist"-Fan-Club. SILENCE - I kill you!

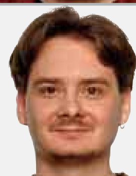


**MICHAEL GRILL**
... könnte kotzen, weil sein Internet-Anschluss von Kabel Deutschland seit zwölf Tagen nicht funzt und die Sexy Sport Clips ein schlechter Ersatz sind.

### Mods & Maps

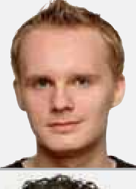


**MARC BREHME**
... trauert den sagenhaften 100 Tacken hinterher, die ihn TÜV und ASU kürzlich gekostet haben und fiebert *Wrestlemania 24* entgegen.



**ANDREAS BERTITS**
... musste sich ein neues Auto kaufen, weil er nicht wie Kollege Brehme zu TÜV und ASU wollte und fragt sich jetzt, ob das wirklich eine gute Idee war.

### Online



**LUKASZ CISZEWSKI**
... trieb sich wieder an der Anfield Road in Liverpool rum, trank zu viele Pints in den Pubs in der Mathew Street und besuchte endlich das Beatles-Museum.



**CHRISTIAN GÜRNTH**
... surft im Netz (haha, Michi), braucht keinen TÜV (haha, Marc und Dennis), sah *Postal* schon lange zuvor (haha, Wolf) und riecht gut (haha, alle).

# Die Wiedergeburt




**Ein schwarzer Schatten umhüllt die PC ACTION-Redaktion. Wir haben Angst!**

**Fränkel:** Ach du meine Güte, Fischer! Warum haben Sie schon wieder Ihre Freundin in die Redaktion mitgeschleppt?

**Fischer:** Hey, das ist nicht meine Freundin! Komm, mein süßes Scheusal aus einer anderen Welt, sei ein braver Junge! Sitz!

**Grill:** Jawohl, Sir!

**Hesse:** Herr Grill, er meinte das süße Scheusal, kein österreichisches.

**Brehme:** Und ich dachte schon, Roberto Blanco gäbe ein Konzert in der Redaktion ...

**Frank:** Bei diesem Namen fällt mir gleich ein, dass wir doch das kommende *Alien*-Spiel exklusiv enthüllen wollten. Deshalb hängt das Viech wahrscheinlich auch hier rum.

**Bertits:** Toll, und was machen wir jetzt damit? Als Haustier will ich es nicht halten, ich habe schon eine Frau. Wir müssen es los werden, bevor es noch anderen Redaktionsmitgliedern außer Herrn Fischer die Haare vom Kopf frisst.

**Blumenthal:** Buhahaha! Herr Fischer hat keine Haare mehr! Ach, was soll's, ich nehme es mit. Mir gefällt, wie es mir in den Schritt greift.

**Hesse:** Wieso? Wieso nur könnt ihr nicht einfach alle sterben?!

## Außerdem im Handel:

**PC ACTION als PDF**
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie und wir aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!




**Sonderheft Assassin's Creed**
Alles zum Action-Kracher! Tipps und Tricks, Komplettlösung, Übersichtskarten, Vorstellung der Charaktere und ein doppelseitiges Riesenposter. Ein Muss für jeden Spieler!




**PC ACTION + Film**
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal packten wir den ungeschnittenen Director's-Cut von *Dead or Alive: Final* drauf – einen actionreichen Science-Fiction-Streifen.




**PC ACTION Premium:**
Die Ausgabe 5/2008 gibt es auch als Premium-Edition. In der noblen Silbertüte finden Sie ein Poster mit Motiven zu *Age of Conan* und *C&C 3: Kanes Rache*, ein Artbook zu *Assassin's Creed* und einen PC ACTION-Schlüsselanhänger.



## TEST DES MONATS



AB SEITE 66

# Assassin's Creed

Ubisoft hat uns lieb! Wir durften als Erste die fast fertige PC-Fassung der mittelalterlichen Mordsimulation spielen. Jerusalem, wir kommen!

## TEST



AB SEITE 88

# Lost: Das Spiel

Im Fernsehen genießt die Serie längst Kultstatus – unser Test verrät, ob es auch am PC Freude bringt, dem Inselgeheimnis auf die Spur zu kommen.

## THEMA DES MONATS



AB SEITE 38

# Aliens: Colonial Marines

Die Aliens von H. R. Giger zählen zu den fiesesten Horrorgestalten der Filmwelt. Wir durften uns als das dazugehörige Spiel bei den *Brothers in Arms*-Entwicklern Gearbox ansehen. Ganz großes Kino!

PC ACTION 5/2008

**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
**FAX:** 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

## KUNDENDIENST



## AKTUELL



## E-SPORT



## BLICKPUNKT



## VORSCHAU

**THEMA DES MONATS:**



## TEST

**TEST DES MONATS:**

## EXTRA



## MODS & MAPS



## SPIELETIPPS



## HARDWARE



TITELSTORY

## MODS & MAPS



Auch wenn Sie Ihre Augen wahrscheinlich kaum vom Hauptbild der Seite 112 lassen können, es gibt noch jede Menge Mods zu Crysis, Half-Life 2 u.v.m. auf unserer DVD.

AB SEITE 112

# Nackt-Patch-Special

## HARDWARE

# Loszocken!

AB SEITE 126

Warum mühsam selber von Hand PCs zusammenschrauben – schließlich gibt's auch ordentliche Komplettsysteme zu kaufen. Wir stellen Ihnen vier superschnelle Kisten vor.

## AUF DEN SILBERSCHEIBEN



### PC ACTION MIT DVD:

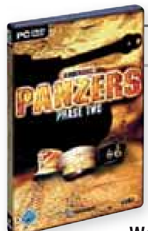
**Vollversion:** Codename: Panzers – Phase Two • Frets on Fire • In 80 Tagen um die Welt • Universal Combat • **2 Spiele-Demos:** Sam & Max 203: Night of the Raving Dead • Video Strip Poker Supreme • **13 Videos:** Aliens: Colonial Marines • Assassin's Creed • Der Abgrund in uns: Der gute Doktor (Folge 1) • Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs – Reich des Ostens • Geheimakte 2 • Left 4 Dead • Lost: Das Spiel • Mythos • PC ACTION kocht Grand Theft Rösti 4 • PC ACTION spielt Turrican 2 • They • Worldshift • Zombie Panic: Source • **Mods & Maps:** Fantasy Wars • Half-Life 2 • Neverwinter Nights 2 • Nackt-Patches

### PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Zusätzliche Inhalte: **Videos (erweitert):** Zombie Panic: Source • **Videos (zusätzlich):** Clive Barker's Jericho

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

## Spiele in diesem Heft



## VOLLVERSION

# Codename: Panzers 2

Echtzeit-Strategie mit packendem Weltkriegsszenario



- Wertung in PC ACTION 9/2005: 89%
- Drei Kampagnen
- Neue und alte Helden
- Über 20 Einheiten mehr als in *Panzers*
- Erstmals mit packenden Nachtmissionen
- Erstellen Sie mit dem Editor Ihre eigenen Missionen

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| VORAUSSETZUNG | 1 GHz, 256 MByte RAM |
| SPRACHE: | Deutsch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (ja), Internet (ja) |
| INTERNET | www.panzers.de |

## VOLLVERSION

# Universal Combat

Spannung pur für Fans taktischer Weltraum-Schlachten.



- 25 Missionen umfassende Einzelspielerkampagne
- 15 Missionen im Schnelles-Gefecht-Modus
- Riesige Spielwelt mit mehr als 250 Planeten
- Zwölf spielbare Völker
- Ausgefuchste künstliche Intelligenz
- Über 500 Kampfeinheiten

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| VORAUSSETZUNG | 1 GHz, 128 MByte RAM |
| SPRACHE: | Englisch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (nein), Internet (nein) |
| INTERNET | www.universalcombatgame.com |

## VOLLVERSION

# Frets on Fire

Cooles, abgedrehtes Musikspiel für Tastatur- und Gitarrenhelden



- Einzigartiger *Guitar Hero*-Klon
- Editor zum Erstellen neuer Lieder
- Frei konfigurierbare Tastenbelegung
- Unterstützt die *Guitar Hero*-Gitarre (USB)
- Vier Schwierigkeitsstufen
- Umfassendes Tutorial

| | |
|---|---|
| GENRE | Geschicklichkeit |
| VORAUSSETZUNG | 500 MHz, 128 MByte RAM |
| SPRACHE: | Englisch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (nein), Internet (nein) |
| INTERNET | www.fretsonfire.sourceforge.net |



## VOLLVERSION

# In 80 Tagen um die Welt

Atmosphärisches Adventure frei nach Jules Verne



- Interaktion mit mehr als 100 Charakteren
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Abschaltbares Zeitlimit
- Steuern Sie authentische Vehikel
- Faszinierende Schauplätze in gelungener 3D-Optik
- Große Handlungsfreiheit bei Rätseln

| | |
|---|---|
| GENRE | Adventure |
| VORAUSSETZUNG | 1 GHz, 256 MByte RAM |
| SPRACHE: | Deutsch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (nein), Internet (nein) |
| INTERNET | www.80tage-game.de |

## PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

## DEMOS

Sam & Max 203: Night of the Raving Dead



Video Strip Poker Supreme




## MODS & MAPS

Nackt-Patch-Sammlung



Zombie Panic: Source



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

## VIDEOS

Clive Barker's Jericho



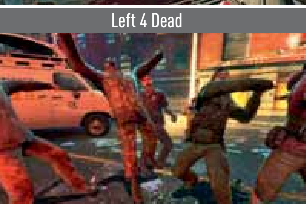

Aliens: Colonial Marines



PC ACTION kocht Grand Theft Rösti 4



Left 4 Dead



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

## FILM

# Dead or Alive: Final

Nur in:




**Futuristischer Abschluss von Kultregisseur Takashi Miikes (*Gozu, City of Lost Souls*) abgedrehter *Dead-or-Alive*-Trilogie.**

Japan in ferner Zukunft: Rebellen bekämpfen einen despotischen Herrscher. Um die Freilassung von politischen Gefangenen zu erzwingen, entführen sie den Sohn eines Polizeibeamten, der daraufhin einen blutigen Rachefeldzug startet. Ein dramatischer Endkampf entscheidet das Schicksal der Protagonisten und ganz Japans.



# TOP NEWS

Wassereinheiten sollen eine noch gewichtigere Rolle als in den Vorgängertiteln spielen.

»Verdammt, welcher Idiot hat das Flutlicht angemacht?«

## ALARMSTUFE ROT 3

# November-Revolution

Ein cooles Artwork von Natasha, der Heldeneinheit der russischen Streitkräfte.

**Von Zeit zu Zeit freut man sich richtig darauf, Russen zu treffen. Am besten mit einer Panzergranate. Natürlich nur virtuell, Herr Beckstein.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Zwölf Jahre ist es her, seit *Alarmstufe Rot* auf unseren Festplatten einschlug wie Dirk Bach vom Zehnerturm. Kein Wunder, bot der Titel doch eine super Grafik, eine tolle Geschichte und abgedrehte Einheiten. Der zweite Teil der Reihe war nicht minder unterhaltsam und führte den grandiosen Auftakt würdig fort. Fans der Serie können jetzt schon mal die Soldatenstiefel polieren: *Alarmstufe Rot 3* steht in den Startlöchern und verspricht, eine Action-Orgie epischen Ausmaßes zu werden.

### DER DRITTE IM BUNDE

Die Geschichte setzt am Ende der Erweiterung zu *Alarmstufe Rot 2* an: Psycho-Yuri liegt unter der Erde, die Sowjets werden zunehmend von den Alliierten bedrängt. Also benutzen sie die Zeitmaschine und schicken jemanden in die Vergangenheit, um Albert Einstein auszuschalten – und damit die Grundlage für das Hightech-Arsenal der gegnerischen Streitkräfte. Ruhe hat die Rote Armee aber nicht lange, ein neuer Feind steht vor den Toren Moskaus: Japaner. Die dritte Kriegspartei ist jedoch nicht die einzige elementare Neuerung des Spiels. So sollen See-Einheiten eine noch gewichtigere Rolle als in den Vorgängertiteln spielen. Fast jede Karte verfügt über ausgedehnte Gewässer, Hobby-Strategen eröffnen sich völlig neue Taktiken. Natürlich gibt´s auch bei den anderen Einheiten neben etabliertem Kriegsgerät wie Kierov-Zeppelinen oder Mirage-Tarnpanzern frische Ware, vor allem die Japaner kommen mit einem ganzen Haufen futuristischer Kriegswerkzeuge daher. Zur Technik lässt sich noch nicht allzu viel sagen, die ersten Bilder sehen aber vielversprechend aus. Wann die Russen kommen? November 2008. Michael Grill

**Info: www.ea.com/redalert**




## MEHR PC ACTION

# Bis zum Anschlag

Ein Muss für Assassin's Creed-Fans: PC ACTION-Sonderheft und die aktuelle Premium.

**Neu im Handel: Das PC ACTION-Sonderheft 2/2008 zum Thema *Assassin's Creed* und die Premium-Ausgabe des aktuellen Hefts 5/2008.**

INTERN | Auf 68 Seiten bietet Ihnen das Sonderheft für 6,99 Euro die Komplettlösung der Mittelalter-Mordsimulation, hilfreiche Übersichtskarten, ein limitiertes DIN-A1-Riesenposter inklusive. Das reicht Ihnen nicht? Dann schnappen Sie sich für 9,90 Euro die aktuelle PC ACTION Premium 5/2008! Darin enthalten: ein exklusives, 56 Seiten starkes Illustrationsheft zu *Assassin's Creed*, ein Poster mit nackten Tatsachen zu *Age of Conan* und *Command & Conquer* sowie ein einzigartiges PC ACTION-Schlüsselband. Abonnenten bekommen die Sachen auch ohne Heft für nur 5 Euro unter der unten angegebenen Internetadresse (Einzelheftbestellung anklicken). Wolfgang Fischer

**Info: http://abo.pcaction.de**

## BATTLEFIELD: HEROES

# Gespielt

**Wir waren in Schweden und haben *BF: Heroes* gezockt!**

MEHRSPIELER-SHOOTER | Der neue *Battlefield*-Teil spielt sich ungewöhnlich arcade-lastig, ist dafür aber nicht so taktisch anspruchsvoll wie die Vorgänger. Erscheint: Sommer 2008. (DB)

**Info: www.battlefield-heroes.com**

Ein Bomber greift Infanteristen an.



## LEGO: INDIANA JONES

# Du musst ein Stein sein ...



»Frauen bevorzugen Männer mit Ecken und Kanten.«

Das steinige Gegenstück zu *Indiana Jones*: In der Spiel-Umsetzung gehen Sie als Lego-Figur auf Schatzsuche.

**Während sich Harrison Ford im vierten Teil der Kinoreihe mutmaßlich mit dem Gehstock durch die Szenen quält, geht sein buntes, steiniges Gegenstück auf dem PC auf Schatzsuche.**

ACTION | Nachdem sich Harrison Ford mit seiner Peitsche bereits durch drei *Indiana Jones*-Filme prügelte, sammelt der alte Mann nochmals all seine Kräfte und schlüpft bald zum vierten Mal in die Rolle des lässigen Archäologen Dr. Henry Jones. Wir meinen, dass ein 65-jähriger Abenteurer besser im Altersheim aufgehoben ist als auf der Kinoleinwand – also gehen wir selbst auf Schatzsuche: als Lego-Figur. In *LEGO: Indiana Jones* besuchen Sie die wichtigsten Schauplätze der ersten drei Filme, vom gerade in Produktion befindlichen vierten Teil war bisher nicht die Rede. Wie aus den Kinostreifen gewohnt, darf auch bei der steinigen Spiele-Umsetzung der selbstkarikierende Humor nicht fehlen: So muss beispielsweise Indys panische Angst vor Schlangen für den einen oder anderen Witz herhalten. Nachdem die Entwickler von Traveller's Tales schon mit *LEGO: Star Wars* einen Überraschungs-Erfolg landen konnten, sind wir guter Dinge, dass auch die *Indiana Jones*-Umsetzung eine spaßige Angelegenheit wird. Das Spiel soll pünktlich zum Kinostart des vierten Films am 22. Mai erscheinen.

Text: Michael Grill, Kasten: Dennis Blumenthal

**Info: www.lucasarts.com/games/legoindianajones**

## Indiana mit Zukunft

**Wir sind in die Lucas Film Studios eingebrochen und haben die Pläne der nächsten drei Indy-Filme geklaut.**

### Indiana Jones und der Heilige Schal



Nachdem Indiana bereits den Heiligen Gral entdeckt hat, geht er diesmal auf die Suche nach dem Heiligen Schal. Den Legenden zufolge gehörte dieser Schal der Tante eines Onkels einer Bekannten von Jesus von Nazareth. Die Tante hieß Mei und ihr Schal Schal-Mei.

### Indiana Jones und der Stempel des Todes




Der Stempel des Todes ist ein mystisches Artefakt, von dem man glaubt, es sei der Stempel, mit dem Petrus den Seelen der Menschen nach deren Ableben ihren Zielort – Himmel oder Hölle – aufstempelt. Der Besitz dieses Stempels bringt große Macht mit sich.

### Indiana Jones und der letzte Regionalzug



Indiana Jones ist alt geworden und lebt in einem Altersheim in New Texas. Als er eines Tages in die Stadt fahren will, um seine Peitsche polieren zu lassen, beginnt die Jagd nach dem letzten Regionalzug für diesen Tag. Tragisch: Indiana erreicht den Zug, doch die Lokführer streiken.



# BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: HODENTURNEN



»Ich kann da ganz deutlich einen Knoten in ihrer Brust spüren.«

Osmanen im Mittelalter - ein seltener Anblick. Wie Bananen in der DDR.

## Cool, Altaïr ... äh..Alter!

*Assassins Creed* gibt's jetzt auf PC! Darum will ich eine Anekdote mit Ihnen teilen. Ich saß des Nachts vor der Glotze, mit dem Controller in der Hand, das Fenster meines Multimedia-Zimmers angekippt. Gegenüber von dem Haus, in dem ich wohne, leben übrigens viele meiner Landsleute. Wichtige Information, um meine Geschichte zu verstehen. Jedenfalls zocke ich *Assassin's Creed* und plötzlich höre ich türkisches Gemaule à la „Komm her!", „Ich mach dich fertig!" und „Feige Sau!" Das ging eine ganze Weile lang so und irgendwann platzte mir der Kragen. Ich riss das Fenster auf, schrie auf Türkisch: „Könnt ihr nicht leiser streiten? Ist ja logisch, dass die Deutschen uns für Asoziale halten!" Das Orient-Gezeter brach nicht ab, obwohl draußen nichts zu sehen war. Wie ein Blitz schoss mir die Erkenntnis von meiner eigenen Blödheit in den Kopf. Ich tauchte unter, schloss schnell das Fenster und ließ die Jalousien herab. Ich Depp – die türkischen Sätze waren aus den Lautsprechern meiner Surround-Anlage getönt. Die Osmanen im Spiel sprachen tatsächlich türkisch! Noch Tage nach dem Vorfall fühlte ich mich unbehaglich, wenn ich auf der Straße meinen Nachbarn begegnete. Schuldgefühle Teil 2: Im Nürnberger Zoo wurden zwei Pandabären ermordet. Meine Kollegen denken, dass die Schuld bei mir liegt, weil ich in einer vergangenen Kolumne meinen Hass auf Eisbär Flocke kundtat. Man nimmt an, dass gestörte PC ACTION-Fans meinem Wunsch nachkamen, das weiße Fellknäuel auszulöschen. Sie brachen also nachts in den Zoo ein und schlitzten im Dunkel versehentlich die falsche Bärenart auf. Schriebe ich für den Spiegel, wäre Flocke wahrscheinlich schon unter der Erde. Na ja, wenigstens haben sie es versucht.

## MAFIA 2

# Tritt ein, du Gauner!


»Blöd: Wenn sich der Absatz in der Tür verhakt.«

Zu den Aufgaben des Spielers gehören wilde Verfolgungsjagden und Feuergefechte. Ihr Partner Vito (rechts) hilft Ihnen.

***Mafia* gilt bei PC ACTION als eines der besten PC-Spiele der Welt. Jetzt haben wir Neuigkeiten zum Nachfolger für Sie.**

ACTION | Kurz vor Redaktionsschluss flatterten sie herein, die neuen Bilder zu *Mafia 2*. Na endlich, denn nachdem wir während der Spielemesse Games Convention 2007 den ersten Werbefilm zum kommenden Ballerspiel gesehen hatten, warteten wir auf weitere Lebenszeichen. Die Geschichte von *Mafia 2* handelt vom jungen Mafioso Joe und seinem Partner Vito (Markenzeichen: ein Hawaii-Hemd der Marke „Jürgen von der Lippe"). Zum ersten *Mafia* scheint es von den Figuren her wenige Parallelen zu geben. *Mafia 2* spielt in den 50er-Jahren und damit um einiges später als der Vorgänger. Besondere Liebe zum Detail beweisen die in Prag sitzenden Entwickler 2k Czech (bis vor kurzem bekannt als Illusion Softworks) bei den Wagen. Rund 50 korrekt simulierte Benzinkutschen wollen die Tschechen in das Spiel einbauen. Die jetzt aktuell veröffentlichten Bilder sehen fast zu schön aus, um wahr zu sein, entsprechen laut unseren Quellen aber tatsächlich der Bildqualität der verwendeten Grafik-Engine. Oben sehen Sie ein Bild direkt aus dem Spiel, unten aus einer Zwischensequenz. Bemerken Sie einen Unterschied? Einen Erscheinungstermin nannte Take 2 bisher nicht, wir gehen aber davon aus, dass es 2009 wird. Joachim Hesse

**Info: www.mafia2game.com**


»Als bei der Darkroom Party das Licht anging, war das Erstaunen groß.«

Für Zwischensequenzen wie diese programmierten die Entwickler eigens einen Editor. Angeblich wartet rund zwei Stunden kinoreifes Material auf Sie.

# LIES MICH!

## Gutschein für Doomster-Online-Shop

**VERMISCHTES** | Doomster ist ein Shop für Ab-18-Spiele. Wir haben wie die Löwen mit den Doomster-Verantwortlichen gerungen, um Ihnen etwas Besonderes zu bieten: einen Gutschein über fünf Euro, den Sie bei Ihrem nächsten Einkauf dort einlösen dürfen. Und so funktioniert das Ganze: Geben Sie beim Einkauf obigen Gutscheincode „Blutwurst" ein und sparen Sie so 5 Euro. Gültig bis 28. April 2008. (WF)




**Info: www.doomster.de**

## Puzzle Quest: Galactrix

**Denkspiel** | Ein Spiel, das Denken, Geschicklichkeit, Rundenstrategie und Rollenspiel perfekt verbindet. So etwas gibt es nicht, sagen Sie? Falsch, das gibt's bald sogar doppelt. *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords* testeten wir in der aktuellen Ausgabe auf Seite 97 und Teil 2 des Spiels mit dem Untertitel *Galactrix* erscheint noch dieses Jahr. Der zentrale Denkspielteil erinnert an den Klassiker *Bejeweled* und bietet durch ein überarbeitetes Spielbrett und sechseckige Spielsteine jetzt noch mehr taktische Möglichkeiten. Vorsicht: Suchtgefahr! (WF)




**Info: www.infinite-interactive.com**

## Warfare

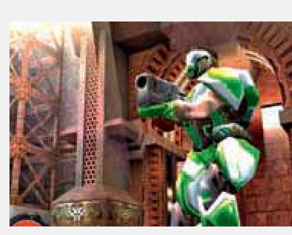
**Echtzeit-Strategie** | Liebesgrüße aus Moskau haben wir vom Entwicklerstudio GFI nicht bekommen. Dafür haben uns die russischen Strategie-Experten neue Screenshots zu ihrem in Kürze erscheinenden Titel *Warfare* geschickt. Sie haben davon noch nie gehört? Dann frischen wir mal Ihre Erinnerung auf: Das Echtzeit-Strategiespiel *Warfare* spielt in Saudi Arabien und bemüht sich, möglichst authentische Gefechte mit ebenso authentischen Waffensystemen zu bieten. (WF)



**Info: www.gfi.su**

## Quake Live

**Mehrspieler-Shooter** | Schon mal was von *Quake Live* gehört? Nein? Macht nichts! Sie dürfen sich trotzdem auf der offiziellen Webseite zu diesem Online-Shooter von id Software anmelden. Bevor Sie uns per E-Mail mit Fragen löchern: Mehr wissen wir zu diesem Projekt auch nicht. Eines ist aber sicher: Das erste Bild sieht schon mal ganz knuffig aus. (WF)



**Info: www.quakelive.com**

Lustobjekt des Monats

## Steckbrief

**Spiel:** Windchaser

**Name:** Shara

**Künstlername:** Dolche Vita

**Position:** Von vorne, von hinten, von oben, von unten, von links oder rechts – mit ihren Dolchen schnetzelt die Dame aus jeder erdenklichen Richtung. Da haben Sie zuerst doch sicher an etwas anderes gedacht, Sie Ferkel!

**Alter:** 20

**Geschätzte Körbchengröße:** 85 DD. Auf dem Bauch kann Shara jedenfalls nicht schlafen.

**Geburtsort:** Besra, eine kleine, unbedeutende Siedlung in den Ebenen der Fantasy-Welt Ensai.

**Internetseite:** www.windchaser-game.de

**Was wir an ihr am schärfsten finden:** Ihre beiden nicht zu übersehenden Argumentationshilfen – die Dolche natürlich!

**Neuigkeiten zum Spiel:** Alles Wissenswerte lesen Sie in unserer Vorschau auf der Seite 56. Und auf www.pcaction.de gibt's noch mehr Infos. Geben Sie einfach den Webcode 256U ein.


Shara, eine der drei Hauptfiguren im Strategiespiel *Windchaser*.

THE ABBEY

# Mönchenskinder



Leonardo (Bildmitte) und Bruno befragen Bruder Gladius (rechts), um den Mord aufzuklären.

**Das neue Comic-Adventure von Alcachofa Soft spielt in einem Kloster und erinnert an den Film *Der Name der Rose*.**

ADVENTURE | Das spanische Entwicklerstudio (*Clever & Smart) entführt Sie* in eine mittelalterliche Abtei. Als ehemaliger Großinquisitor Leonardo klären Sie mit dem 13-jährigen Novizen Bruno einen mysteriösen Mordfall auf. Wir spielten *The Abbey* exklusiv an. Die deutsche Sprachausgabe ist stimmungsvoll, die ersten Rätsel waren uns allerdings zu leicht. So erschlichen wir uns, indem wir mit unserem Wissen über Gewürze protzten, das Vertrauen des Klosterkochs oder enttarnten Blut als rote Tinte. Das Spiel soll im April erscheinen. Marc Brehme

**Info:** www.theabbey-game.de

REQUIEM: BLOODYMARE

# Eine Fetzen-Gaudi



Der Spieler vermöbelt mit einem Schwert ein besonders abartiges Monster.

**Das ist nichts für Kinder! Grausige Monster in einer düsteren Welt ergeben ein Spiel für Erwachsene.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Haben Sie genug von quietschbunten Landschaften und eher knuddeligen als angsteinflößenden Monstern in Online-Rollenspielen? Dann werfen Sie ein Auge auf *Requiem: Bloodymare*. Der Titel von Gravity Interactive richtet sich an erwachsene Spieler. Groteske Monster, düstere Landschaften, blutige Kämpfe, eine beklemmende Atmosphäre und Verwandlungen der Spieler in grausame Bestien zeigen, dass es sich um wirklich harte Kost handelt. Momentan läuft der geschlossene Beta-Test. Erscheinen soll das Spiel im Laufe dieses Jahres. Andreas Bertits

**Info:** www.playrequiem.com

MEN OF WAR

# Rummsfidel


»Irak: Demokratie liegt in der Luft.«

Ein alliierter Panzer nimmt deutsche Truppenverbände unter Beschuss.

**Man sagt, die Geschichte wiederholt sich. Gültigkeit beweist diese Redewendung vor allem in Computerspielen.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Das Repertoire an Spielen zum Thema Zweiter Weltkrieg ist so groß wie die Porno-Sammlung des nordkoreanischen Diktators Kim Jong-il. Und die ist verdammt groß. Entwickler Best Way hält das allerdings nicht davon ab, das Strategiespiel *Men of War* anzukündigen. Aufseiten der Alliierten, Deutschen oder Russen wursteln Sie sich durch drei Kampagnen und toben sich dabei unter anderem auf Schlachtfeldern in Russland, Nordafrika, Griechenland, Italien und dem pazifischen Raum aus. Besonders interessant: Laut Angabe der Entwickler soll man die Benutzeroberfläche individuell an die Bedürfnisse des Spielers anpassen können. Zur Geschichte hält sich Best Way noch etwas bedeckt: Fest steht nur, das auf russischer Seite die Waffenbrüder Smirnov und Kuznetzov den Spieler begleiten. Das Spiel soll noch dieses Jahr in den Regalen stehen. Alexander Wenzel

**Info: www.1cpublishing.eu**

POSTAL 3

# Tierisch satirisch


»Jetzt auch für Männer: Handtaschen.«

Mit Tragegriff wird auch ein Dachs dank seiner scharfen Krallen zur Waffe.

**Wer behauptet, PC ACTION pflege einen kranken Humor, kennt vermutlich die Spieldesigner Running With Scissors nicht.**

ACTION | Während des Entwicklertreffens Game Developers Conference in San Francisco zeigte Running With Scissors eine frühe spielbare Version seines Chaos-Shooters *Postal 3*. Ähnlich wie in *GTA* dürfen Sie sich in einer Stadt frei bewegen und Aufträge annehmen – das läuft allerdings so politisch inkorrekt wie möglich ab. Die Hauptfigur Postal Dude scheint den Wechsel auf die *Source*-Engine (*Half-Life 2)* bestens überstanden zu haben. Grafisch reißt das Spiel zwar keine Bäume aus, aber allein die Waffen des Helden wirken herrlich überdreht: Per Staubsauger Gegenstände aufzusaugen und wieder wegzublasen oder mit einem Dachs Passanten zu zerkratzen, das dürfte Anhänger finden. Falls Ihnen das noch nicht kontrovers genug erscheint: Auch Uwe Boll, der Regisseur des *Postal*-Films, taucht als Figur im Spiel auf. Erscheinen soll *Postal 3* nun übrigens erst nächstes Jahr. Joachim Hesse

**Info: www.pcaction.de**

# LIES MICH!

## S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



**Ego-Shooter** | Neue Infos über *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky:* Die Erweiterung zum coolen Tschernobyl-Shooter läuft eigenständig und spielt ein Jahr vor der Geschichte des Hauptspiels. Als Schatzsucher der etwas anderen Art brechen Sie wieder in die Todeszone rund um das havarierte Atomkraftwerk auf und kämpfen dabei gegen fiese Mutanten und verfeindete Abenteurer. Geplanter Erscheinungs-Super-GAU: Mitte des Jahres. (MG)

**Info: www.stalker-game.com**

## Far Cry: Der Film



**Kino** | Volle Deckung! Uwe Boll, Regisseur filmischer Schlafmittel wie *Bloodrayne* oder *Alone in the Dark*, beglückt die Menschheit mit der Verfilmung des Ego-Shooters *Far Cry*. Til Schweiger schlüpft dabei in die Rolle des ehemaligen Elitesoldaten Jack Carver, der einem geheimen Gen-Forschungsprojekt auf die Schliche kommt. Der eben erschienene Trailer zum neuen Boll-Machwerk lässt Böses erahnen, der Film soll noch dieses Jahr in die Kinos kommen. (MG)

**Info: www.boll-kg.de**

## Crysis: Volcano



**Ego-Shooter** | Es gibt neue Bilder zu der zurzeit in Arbeit befindlichen *Crysis*-Mehrspieler-Karte Volcano. Zudem existiert für den Ego-Shooter von Crytek ein neuer Patch mit der Versionsnummer 1.2. Die deutschen Entwickler legten besonderen Wert auf die Unterstützung der Mehrspieler- und Modding-Szene. Außerdem schraubt das 360 Megabyte große Update an der Balance von *Crysis*. (DB)

**Info: www.ea.com/crysis**

## Pure

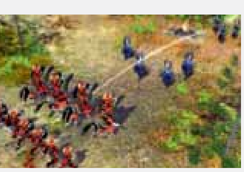


**Rennspiel** | Machen Sie sich schmutzig! Im neuen Rennspiel *Pure* von Disney Interactive jagen Sie auf Quads über Matschpisten rund um den Globus. Dabei kommt es nicht nur auf die Bestzeit an, auch Stunt-Wettbewerbe mit halsbrecherischen Sprungeinlagen stehen auf dem Programm. Der Startschuss für die Schlammschlacht des hauseigenen Disney-Entwicklers Black Rock Studio fällt noch diesen Herbst. (MG)

**Info: http://disney.go.com/disneyinteractivestudios**

# LIES MICH!

## The Golden Horde



**Strategie** | Neue Infos zum Echtzeit-Strategiespiel *The Golden Horde*: Der Nachfolger von *Ancient Wars: Sparta* spielt im 13. Jahrhundert und lässt Sie als Mongolen, Russen oder Kreuzritter durch die Gegner pflügen. Die drei Parteien sollen sich im Kampf stark unterscheiden, auch Wettereffekte spielen laut Angabe der Entwickler eine wichtige Rolle. Die Kriegserklärung geht übrigens am 27. März bei Ihnen ein. (MG)

**Info: www.jowood.com**

## Fable 2

**Rollenspiel** | Interessante Statistiken zum Testlauf des Rollenspiels *Fable 2*, dem neuestem Streich von Peter Molyneux: Nur fünf Prozent der Spieler schlugen sich auf die böse Seite, die große Mehrheit wählte den Weg des guten Helden. Die Entwickler wollen diese Zahlen ändern: Für Spieler soll es schwerer werden, gut zu sein. *Fable 2* erscheint voraussichtlich noch dieses Jahr. (MG)



**Info: www.lionhead.com/fable2**

## Alone in the Dark

**Action** | Der Vater aller Survival-Horror-Spiele bekommt einen weiteren Ableger: Im neuesten Teil von *Alone in the Dark* schlüpfen Sie in die Rolle des Helden aus dem ersten Spiel, Edward Carnby. Viele Infos gibt's noch nicht: Wir wissen nur, dass Sie Edward durch den New Yorker Central Park steuern, den die Entwickler nachgebaut und in einen Hort des Bösen verwandelt haben. Bis Mai haben Sie noch Zeit, Baldrian-Perlen zu besorgen – dann kommt der Schocker in die Regale. (MG)



**Info: www.centraldark.com**

## Battlestations: Pacific

**Action** | Eidos hat den Nachfolger von *Battlestations: Midway* angekündigt: Bei *Battlestations: Pacific* kämpfen Sie wieder im Zweiten Weltkrieg um die Vormachtstellung im Pazifik. Wie im ersten Teil der gelungenen Action-Strategie-Mischung haben Sie nicht nur hunderte Einheiten unter Ihrer Fuchtel – vom Schlachtschiff bis zum Bomber – sondern dürfen das Steuer jederzeit selbst in die Hand nehmen. Der Pazifik-Krieg soll noch dieses Jahr ausbrechen. (MG)



**Info: www.battlestations.net**

## SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Sollen wir die User auf unserer Website siezen oder duzen?




KINOWELT

# Boxen für Fortgeschrittene

**Was passiert am 27. März?**

A) Die Welt geht unter.
B) *Jumper* geht in die Kinos.
C) Arnie wird US-Präsident.

Halleluja! Am 27. März kommt der Action-Knaller *Jumper* in die deutschen Kinos. Vor lauter Glück veranstalten wir mit der Firma Kinowelt Filmverleih GmbH ein Gewinnspiel, bei dem Sie einfach mitmachen MÜSSEN. Ach ja: Den Film *Jumper* müssen Sie sich natürlich auch ansehen – schließlich wirken hier Stars wie Hayden Christensen, Jamie Bell und Samuel L. Jackson mit. Außerdem strotzt das Science-Fiction-Feuerwerk vor atemberaubenden Effekten und jeder Menge Action. Mehr Infos unter www.jumper.kinowelt.de.

### 3x BLUETOOTH-STEREO-LAUTSPRECHER VON YAMAHA

**Das kleine Gerät mit dem seltsamen Namen NX-B02 ist ein Wunderwerk der Technik. Schließen Sie es mit Bluetooth-fähigen Geräten (PC, Handy, PDA) zusammen und genießen Sie den fetten Klang – ganz ohne Kabelsalat. Wert: 150 Euro. Mehr Produkte unter www.yamaha-online.de.**







### 1x BRÜLL-WÜRFEL VON YAMAHA

**Als Zugabe präsentieren wir den kleinen Bruder NX-A01, der zwar nicht wie unsere drei Hauptgewinne mit Bluetooth ausgerüstet ist, für seine Größe aber mächtig Radau macht. Optimal geeignet für iPods, Laptops und andere portable Audioquellen. Preis: 100 Euro.**









Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **22. April 2008**

SPECIAL EDITION Mehr als nur ein Film

# Hier tickst du richtig!

**Was brauchen Sie, um die DVD-Special-Edition zu genießen?**

A) Ein Auto
B) Einen DVD-Spieler
C) Einen Dosenöffner

Am 4. April gibt es neues Futter für Ihren DVD-Spieler! 20th Century Fox bringt im Rahmen der DVD-Special-Edition 13 Filmklassiker mit üppiger Ausstattung auf den Markt. So enthält jedes der edlen Steelbooks zwei Datenträger mit dem Hauptfilm plus bisher unveröffentlichtes Material wie Fotos direkt vom Drehort, Interviews und alternative Enden. Und weil wir die alten Klassiker so gerne mögen, veranstalten wir gleich ein tolles Gewinnspiel, bei dem Sie nicht nur DVDs einheimsen können. Also los!



babyblau

### 1x EDEL-ZEITMASCHINE „RANDOM HERO STEEL“

Die elitäre Armbanduhr stellt uns die Firma Babyblau zur Verfügung. Designer des schmucken Teils ist kein Geringerer als der bekannte MTV-Stuntman Ryan Dunn. Entsprechend hält der Chronograph auch mehr aus als andere. Normalerweise zu bestellen beim Premium Webshop babyblau auf www.babyblau.com – bei uns diesen Monat gratis. Wert: 220 Euro

### 5x DVD AUS DER SPECIAL EDITION

Holen Sie sich die großen Momente der Filmgeschichte zum kleinen Preis nach Hause. Die DVD-Special-Edition von 20th Century Fox bietet eine gelungene Auswahl von 13 Kultstreifen wie *French Connection*, *Luftschlacht um England* oder *Planet der Affen*. Eine Liste aller enthaltenen Filme finden Sie unter www.specialedition-dvd.de. Preis: je 15 Euro



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **22. April 2008**

# Darauf wartest du!

**Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.**

## 1. Assassin's Creed

AUF DVD
VIDEO

Assassine Altaïr hat einen feindlichen Ritter überwältigt. Mit einer brutalen Abschlussattacke macht er dem Kampf ein Ende.

»Herr Doktor, ich hab da so ein Stechen in der Brust!«

1 ▲ (2)

**Worum geht es?**
In *Assassin's Creed* verkörpern Sie den mittelalterlichen Attentäter Altaïr, der in den Städten Jerusalem, Damaskus und Akkon ein Geheimnis lüften soll, indem er zehn Berühmtheiten um die Ecke bringt. Klingt unlogisch, fügt sich aber gut ins Gesamtbild ein, wenn Sie erst etwas tiefer in die Geschichte eingetaucht sind.

**Warum brauchst du es?**
Weil das Spiel nicht nur fantastisch aussieht, sondern sich auch so spielt. Außerdem macht es einfach Spaß, Altaïr kämpfen, klettern oder meucheln zu sehen. Auf dem PC sogar noch mehr als auf Konsole, da die Entwickler hierfür spezielle Nebenmissionen eingebaut haben, die für mehr Abwechslung sorgen.

**Was gibt es Neues?**
Was wir von der PC-Version des Spiels halten, lesen Sie in unserem ausführlichen Beta-Test ab Seite 66. Sollten wir Sie mit unserer Berichterstattung angefixt haben, dann ab zum nächsten Kiosk: Dort wartet schon unser *Assassin's Creed*-Sonderheft auf Sie – inklusive Karten aller Levels und einer umfangreichen Komplettlösung!

| Genre | Action | Hersteller | Ubisoft Montreal | Erscheint | 10. April 2008 |
|---|---|---|---|---|---|



## 2. Far Cry 2



2 ▼ (1)

**Worum geht es?**
Sie verdingen sich als Söldner in einem vom Krieg gebeutelten afrikanischen Staat – mit dem Ziel, dem Geheimnis Ihrer Identität auf die Spur zu kommen. Na, dann mal los!

**Warum brauchst du es?**
Schon mal auf den Titel geschaut? *FAR CRY 2* – das bedeutet, es handelt sich hier um den zweiten Teil des fantastischen Shooters *FAR CRY*. Jetzt verstanden, warum Sie das Spiel haben müssen?

**Was gibt es Neues?**
Bei der Game Developers Conference in San Francisco haben die Macher erstmals das revolutionäre Wettersystem inklusive Tag-Nacht-Wechsel ausführlich vorgestellt. Fazit: beeindruckend!

| Genre | Ego-Shooter | Hersteller | Ubisoft Montreal | Erscheint | 4. Quartal 2008 |
|---|---|---|---|---|---|

## 3. Grand Theft Auto 4



3 ■ (3)

**Worum geht es?**
Ostblock-Gauner Niko Bellic hat ein neues Revier: die vom allgegenwärtigen Verbrechen gezeichneten Straßen der fiktiven amerikanischen Metropole Liberty City (New York halt).

**Warum brauchst du es?**
Weil Sie nur in *GTA 4* hautnah Nikos packende Lebensgeschichte miterleben – inklusive heißer Schießereien und haarsträubender Autoverfolgungsjagden (*Grand Theft Auto* halt).

**Was gibt es Neues?**
Wann die PC-Version des mit Spannung erwarteten Actiontitels erscheint, ist noch unklar. Konsoleros dürfen (wie immer halt) schon früher ran: Am 29. April 2008 ist *GTA*-Tag!

| Genre | Action | Hersteller | Rockstar Games | Erscheint | 2008 |
|---|---|---|---|---|---|

## 4. Das Schwarze Auge: Drakensang



4 ▲ (5)

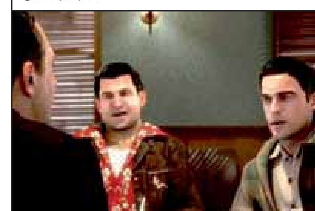
**Worum geht es?**
Sie führen eine Gruppe wackerer Abenteurer durch das große Fantasiereich Aventurien und sorgen auf Ihrer ereignisreichen Reise für Recht und Ordnung.

**Warum brauchst du es?**
Weil das beliebte Pen-&-Paper-Rollenspiel *Das Schwarze Auge* die Regelvorlage für *Drakensang* liefert und allein das dürfte Fans oder Rollenspielbegeisterte ganz wuschig machen.

**Was gibt es Neues?**
Die Entwickler feilen gerade an der Anpassung des komplexen *DSA*-Regelwerks an die PC-Umsetzung – keine leichte Aufgabe! Schließlich will man die zahlreichen Fans nicht enttäuschen.

| Genre | Rollenspiel | Hersteller | Radon Labs | Erscheint | Sommer 2008 |
|---|---|---|---|---|---|

### 5. Mafia 2



**Worum geht es?**
In diesem Verbrecher-Epos spielen Sie einen Klein-Gangster, der sich im Laufe der Geschichte zum Paten über eine ganze Stadt mausert.

**Warum brauchst du es?**
Haben Sie *Mafia* gezockt? Dann wissen Sie auch, was Sie in Teil 2 erwartet. Natürlich mit verbesserter Technik und ebenso spannender Story.

**Was gibt es Neues?**
Es gibt neue Bilder! Egomane Hesse wollte diese aber für die News (Seite 13) haben, darum finden Sie hier einen älteren Screenshot. Skandal!!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 ▼ (4) | | Genre | Action |
| Hersteller | 2K Czech | Erscheint | 2009 |

### 6. Command & Conquer 3: Kanes Zorn

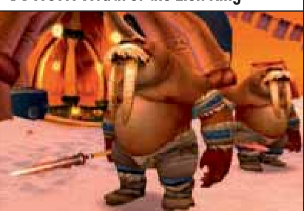
**Worum geht es?**
Nod, GDI und die außerirdischen Scrin kämpfen auch in diesem Add-on zu *C&C 3* auf einer vom Krieg gebeutelten Erde um die Vorherrschaft.

**Warum brauchst du es?**
Blöde Frage! Weil der coolste Charakter aus dem *Command & Conquer*-Universum im Mittelpunkt steht: Nod-Bösewicht Kane.

**Was gibt es Neues?**
EA schaffte es nicht, uns rechtzeitig mit der Testversion zu beliefern. Was *Kanes Rache* taugt, erfahren Sie voraussichtlich nächste Ausgabe.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 ▲ (8) | | Genre | Echtzeit-Strategie |
| Hersteller | EA L.A. | Erscheint | 27. März 2008 |

### 7. WoW: Wrath of the Lich King



**Worum geht es?**
Mit zehn Millionen Spielern weltweit erforschen Sie den neuen Kontinent Nordend und erreichen die neue Höchststufe 80!

**Warum brauchst du es?**
Weil *World of Warcraft* jetzt schon das beste Online-Rollenspiel auf dem Markt ist. Mit der Veröffentlichung wird es noch einen Tick besser.

**Was gibt es Neues?**
Blizzard stellte kürzlich ein neues Volk vor: die Tuskarr. Leider handelt es sich bei den putzigen Walrössern um Nichtspielercharaktere.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 ▲ (10) | | Genre | Online-Rollenspiel |
| Hersteller | Blizzard | Erscheint | 2008 |

### 8. Fallout 3



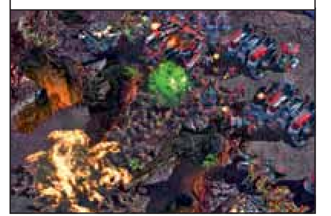
**Worum geht es?**
Atomkrieg. Verstrahlte Welt. Überlebende in einem Bunker. Ein vermisstes Familienmitglied. Die Suche nach ihm. Kämpfe gegen Mutanten.

**Warum brauchst du es?**
Weil die obigen Stichpunkte zusammen mit der *Oblivion*-Grafik den Grundstein für ein ganz besonderes Rollenspielerlebnis legen.

**Was gibt es Neues?**
Bethesda-Vizepräsident Pete Hines ließ verlauten, dass die Welt von *Fallout 3* rund 25 Prozent kleiner ist als die von *Oblivion.*

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 ▲ (9) | | Genre | Rollenspiel |
| Hersteller | Bethesda Softw. | Erscheint | Herbst 2008 |

### 9. Starcraft 2



**Worum geht es?**
Drei Völker (die aus Teil 1 bekannten Zerg, Protoss und Terraner) balgen sich im Weltraum um Macht, Planeten und wertvolle Mineralien.

**Warum brauchst du es?**
Da fragen Sie am besten den größten *Starcraft*-Fan P. B. Lumenthal (Name von der Red. geändert). Machen wir es kurz: Er findet's super!

**Was gibt es Neues?**
Noch 'ne Frage für Herrn Lumenthal. Warum? Weil die regelmäßigen Einheiten-Infos nur *Starcraft*-Nerds wie ihn wirklich interessieren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 ▼ (6) | | Genre | Echtzeit-Strategie |
| Hersteller | Blizzard | Erscheint | 2008 |

### 10. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



**Worum geht es?**
In diesem als Vorgeschichte zu *Shadow of Chernobyl* konzipierten Shooter durchforsten Sie die Gegend um das verstrahlte Kraftwerk.

**Warum brauchst du es?**
Weil Sie nur in *Clear Sky* erfahren, wie der Held aus dem ersten Teil zu seinem gefährlichen Beruf als einsamer Artefaktsammler kam.

**Was gibt es Neues?**
Projektleiter Anton Bolshakov bestätigte in einem Interview, dass es im Solomodus wieder keine fahrbaren Untersätze gibt. Schade!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 ▼ (7) | | Genre | Ego-Shooter |
| Hersteller | GSC Gameworks | Erscheint | 2. Quartal 2008 |

# Du fehlst mir!

PC ACTION-Leser lieben Ballerspiele und *Command & Conquer*. Das steht außer Frage, wenn man sich die Haben-will-Liste genauer anschaut. Fragt sich nur: Was haben Sie gegen ein Spiel, das beides verbindet? Eine ganze Menge, wie es scheint! Schließlich hat der neue *C&C*-Shooter *Tiberium* von Ihnen gerade mal eine Handvoll Stimmen bekommen. Viel zu wenig, um dem Titel einen Platz in dieser illustren Liste zu sichern. Vielleicht liegt's daran, dass Sie trotz unserer ausführlichen Vorschau in Ausgabe 3/2008 nicht genug über das Spiel wissen? Das lässt sich ändern! Das Wichtigste in Kurzform: *Tiberium* schließt an die Story von *C&C 3 an.* Sie kämpfen auf seiten der GDI gegen die Scrin-Aliens und ballern, was das Zeug hält. Strategische Spielelemente gibt es auch. Stimmen her!


Tiberium

# Auf der Lauer


Devil May Cry 4

Zugegeben: Die japanische Actionspielreihe um den Dämonenjäger Dante hat einen selten dämlichen Titel. Lassen Sie sich davon aber nicht stören, denn dieser hat ja keinen Einfluss auf den Spielablauf. Wie die Vorgänger, von denen nur Teil 3 auch für PC erschienen ist, bietet die vierte Auflage von Capcoms Schwertkampf-Baller-Rätsel-Mix ein Rundum-glücklich-Paket für Actionfans. In *DMC 4* steuern Sie abwechselnd Dante und den neuen Helden Nero in Verfolgerperspektive durch ausgefallene Levels. Mit beiden Protagonisten hacken und schießen Sie sich wild springend durch schier unerschöpfliche Gegnerhorden. Die Konsolenfassungen (Xbox 360 und Playstation 3) stehen schon im Handel, PC-Spieler dürfen ab Mai ran!

# Die Plätze 11 - 40

| Platz | Vormonat | Spiel / Genre | Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin |
|---|---|---|---|
| 11 ■ | (11) | Sacred 2: Fallen Angel<br>Action-Rollenspiel | Ascaron<br>3. Quartal 2008 |
| 12 ▲ | (15) | Duke Nukem Forever<br>Ego-Shooter | 3D Realms<br>Winter 2666 |
| 13 ▲ | (16) | Alan Wake<br>Action-Adventure | Remedy<br>2008 |
| 14 ■ | (14) | Spore<br>Aufbau-Strategie | Maxis<br>5. September 2008 |
| 15 ▲ | (17) | Deus Ex 3<br>Ego-Shooter | Ion Storm<br>2008 |
| 16 ▲ | (NEU) | F.E.A.R. 2<br>Ego-Shooter | Day One Studios<br>2009 |
| 17 ▲ | (NEU) | Tomb Raider: Underworld<br>Action-Adventure | Crystal Dynamics<br>Ende 2008 |
| 18 ▲ | (22) | Fable 2<br>Rollenspiel | Lionhead<br>2008 |
| 19 ▼ | (18) | Operation Flashpoint 2<br>Taktik-Shooter | Codemasters<br>2008 |
| 20 ▲ | (27) | Age of Conan: Hyborian Adventures<br>Online-Rollenspiel | Funcom<br>20. Mai 2008 |
| 21 ▲ | (23) | Empire: Total War<br>Echtzeit-Strategie | Creative Assembly<br>2008 |
| 22 ▲ | (32) | Alone in the Dark<br>Action-Adventure | Eden Games<br>Mai 2008 |
| 23 ▼ | (19) | Brothers in Arms: Hell's Highway<br>Taktik-Shooter | Gearbox Software<br>2. Quartal 2008 |
| 24 ▲ | (28) | A Vampyre Story<br>Adventure | Autumn Moon Entertainment<br>Ende Mai |
| 25 ▲ | (NEU) | Battlefield: Heroes<br>Mehrspieler-Shooter | Dice<br>3. Quartal 2008 |
| 26 ▼ | (12) | Return to Castle Wolfenstein 2<br>Ego-Shooter | Raven Software<br>2008 |
| 27 ▲ | (36) | Devil May Cry 4<br>Action | Capcom<br>Mai 2008 |
| 28 ■ | (25) | Turok<br>Ego-Shooter | Propaganda Games<br>Mai 2008 |
| 29 ▼ | (21) | Warhammer Online: Age of Reckoning<br>Online-Rollenspiel | EA Mythic<br>2. Quartal 2008 |
| 30 ▲ | (NEU) | Geheimakte 2<br>Adventure | Fusionsphere Systems<br>29. August 2008 |
| 31 ▼ | (26) | Jagged Alliance 3<br>Runden-Strategie | Akella<br>2. Quartal 2008 |
| 32 ▼ | (13) | Two Worlds: The Temptation<br>Rollenspiel | Reality Pump Studios<br>3. Quartal 2008 |
| 33 ▲ | (39) | Dragon Age<br>Rollenspiel | Bioware<br>2008 |
| 34 ▲ | (38) | Elveon<br>Action | 10tacle Slovakia<br>2008 |
| 35 ▼ | (29) | Splinter Cell: Conviction<br>Action | Ubisoft Montreal<br>2008 |
| 36 ▼ | (30) | Postal 3: Catharsis<br>Action | Running with Scissors<br>2008 |
| 37 ▼ | (20) | Stargate Worlds<br>Online-Rollenspiel | Cheyenne Mountain Entertainment<br>2008 |
| 38 ▲ | (NEU) | Borderlands<br>Ego-Shooter | Gearbox Software<br>4. Quartal 2008 |
| 39 ▼ | (31) | Ghostbusters: Das Spiel<br>Action | Terminal Reality<br>Herbst 2008 |
| 40 ▼ | (34) | Left 4 Dead<br>Action | Turtle Rock Studios<br>September 2008 |

# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

In Kooperation mit Aeneon, Corsair und Samsung präsentieren wir Ihnen diesen Monat Preise im Wert von 5.400 Euro. Diesmal gibt es dicke Speicher-Riegel, Hochleistungs-Netztteile mit 1.000 Watt und unglaubliche Festplatten mit 750 GB Speicherplatz. Wenn Sie einen Preis einsacken wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 03" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 03 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-5-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.




## *Jumper*-Gewinnspiel

SEITE 16

Am 27. März kommt der Action-Film *Jumper* in die deutschen Kinos. Und weil wir Action bekanntlich mehr lieben als unsere Muttersprache, verlosen wir kraftvolle Sound-Systeme im Mini-Format der Firma Yamaha. Das gesamte Produktangebot finden Sie auf www.yamaha-online.de. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 16 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 04" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 04 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Jumper*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.




## Special Edition-Gewinnspiel

SEITE 16

20th Century Fox bringt am 4. April eine neue DVD-Reihe heraus, die 13 Kino-Hits enthält, unter anderem *Die Brücke von Arnheim*, *Platoon* und *Wächter der Nacht*. Jedes der edlen Steelbooks verfügt über zwei DVDs, die neben dem Hauptfilm jede Menge Bonusmaterial enthalten. Beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 05" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 05 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Special Edition-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

SPECIAL EDITION
Mehr als nur ein Film

## Sennheiser-Gewinnspiel

SEITE 125

Sie schneiden bei Ego-Shootern immer schlecht ab, weil Sie einfach niemanden treffen? Dann empfehlen wir Ihnen die Logitech-Mäuse G9 und G5. Und was für ein Glück: Diese beiden gibt es bei uns zu gewinnen. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt eine Maus abstauben? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 125 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 06" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 06 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Logitech-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



## Die zock ich am liebsten!

SEITE 103

Wegen welchem Spiel haben Sie den Geburtstag Ihres Lebenspartners vergesen? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 07" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 07 *Conflict: Denied Ops*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.




## Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie sich „Ich bin doof" auf die Stirn tätowieren lassen? Wir sind wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 08" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 02 *Project Origin*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.




* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

# E-SPORT




Drei Fäuste für ein Halleluja: das siegreiche *Warcraft-3*-Team von MYM.

»Werden immer lebensechter: Sexpuppen.«

Foto: www.readmore.de

NGL-ONE-FINALSPIELE

## Krönender Abschuss

**Für Europas Elite ging es bei den vierten NGL-ONE-Finalspielen um alles. Nach spannender Online-Saison trafen sich die besten *Counter-Strike*- und *Warcraft 3*-Teams in Berlin, um den Sieger zu ermitteln.**

In *Counter-Strike* waren mit mousesports und Team Alternate gleich zwei deutsche Vertreter dabei. Dumm, dass es bereits in der ersten Runde zum Duell der beiden Rivalen kam. Hier behielt das Werksteam von Alternate die Oberhand. Danach war aber auch für diesen Clan Schluss. Routinier David „CHEF-KOCH" Nagel (26, Metzingen) war mit dem dritten Platz seines Teams nicht zufrieden. „Wir haben nicht umgesetzt, was wir uns vorgenommen hatten", analysierte er nach dem Ausscheiden. Den Titel sicherte sich fnatic. Finalgegner Roccat aus Finnland brachte den Favoriten an den Rand einer Niederlage. Erst in der Verlängerung fiel die Entscheidung zugunsten der Schweden, die damit der letzte NGL-ONE-Sieger in *Counter-Strike* sind. In der kommenden Saison ist das Spiel aus dem Wettbewerb gestrichen. *Warcraft 3* wird jedoch auch in Zukunft gespielt. Mit mousesports, mTw und SK Gaming hatten sich gleich drei deutsche Organisationen qualifiziert. Vierter im Bunde waren MeetYourMakers (MYM). Deren prominentester Neuzugang Manuel „Grubby" Schenkhuizen (21, Niederlande) fehlte zwar mangels Spielberechtigung, doch auf die koreanischen Starspieler war Verlass. So setzte sich MYM im Finale knapp, aber verdient mit 4:3 gegen SK Gaming durch. Den entscheidenden Punkt für den dänischen Clan erspielte JaeWook „Lucifer" Noh (21, Seoul). Der einzige deutsche *Warcraft 3*-Teilnehmer Dennis „HasuObs" Schneider (20, Rodenkirchen) landete mit mousesports auf Platz 3. Rüdiger Kopp

**Info: www.ngl-one.com**

# LIES MICH!

### Kleiner Terraner ganz groß

**Starcraft** | Young-Ho „Flash" Lee ist der neue Stern am koreanischen *Starcraft*-Himmel. Auf dem Weg zu seinem Triumph beim prestigeträchtigen Turnier GomTV Starcraft Invitational stoppte der 15-jährige Terraner sogar Zerg-Star Jae Dong „Jaedong" Lee (18, Südkorea). Veranstalter Gretech investierte eine Million US-Dollar in die Übertragung des Turniers. Alle Begegnungen sind auf gsi.gomtv.com als kostenlose Videos zu sehen. (RK)

**Info: www.gsi.gomtv.com**

### Frankfurt steht Kopf

**Intel Friday Night Game** | Wenn sich hunderte Jugendliche kreischend vor eine Bühne drängeln, um Mauspads zu fangen, dann ist Intel Friday Night Game. Das erste Match der noch jungen Electronic-Sports-League-Pro-Series-Saison fand am 22. Februar im Kongresszentrum Frankfurt statt. Spielerischer Höhepunkt war der Fünf-Mann-Turm, den n!faculty im *Counter-Strike*-Spiel baute, um eine Bombe durch den Boden zu entschärfen – eine komplizierte Aktion! Der Sieger hieß am Ende hoorai. (RK)



Foto: Zoran Zaric

**Info: www.esl-europe.net/de/pro-series/fng**

### Alternate ohne aTTaX

**Alternate** | Der deutsche Vorzeigeclan Alternate aTTaX vollzieht eine Namensänderung. Der Zusatz „aTTaX" ist ab sofort gestrichen. Der Grund: Hauptsponsor Alternate sah sich in den Medien nicht ausreichend repräsentiert, da das Team häufig nur mit der Kurzform „aTTaX" erwähnt wurde. Die Betroffenen nehmen die Änderung gelassen. „Das Leben geht weiter", erklärt *Counter-Strike: Source*-Spieler Nils „ej" Weber (22, Bad Wildungen). (RK)

**Info: www.alternate-attax.de**

# DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN




Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

| | PARTY | DATUM | PLZ/ORT | TEILN. | WWCL | ANM. STATUS | URL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **DEUTSCHLAND** | | | | | | |
| 1 | Maxlan 13 | 28.03.2008 | 49716 Meppen | 200 | ✔ | ■ | www.maxlan.de |
| 2 | The-Xtreme LAN 14 | 28.03.2008 | 34359 Reinhardshagen | 300 | ✔ | ■ | www.thexlan.de |
| 3 | LANabuse 14 | 04.04.2008 | 49406 Barnstorf | 265 | ✔ | ■ | www.lanabuse.de |
| 4 | Operation Lan reloaded 10 | 04.04.2008 | 50169 Kerpen | 300 | ✔ | ■ | www.operationlan.de |
| 5 | Helix V | 04.04.2008 | 07546 Gera | 200 | ✘ | ■ | www.gamerslan.de |
| 6 | Böhlen LAN 12 | 11.04.2008 | 06237 Spergau | 530 | ✔ | ■ | www.boehlen-lan.de |
| 7 | ESports-Rheine-Lan 6 | 11.04.2008 | 48431 Rheine | 200 | ✘ | ■ | www.esports-rheine.de |
| 8 | Schwaben Zocke 7 | 11.04.2008 | 87766 Memmingerberg | 300 | ✘ | ■ | www.lanpartyzone.de |
| 9 | LANarena 08/15 | 25.04.2008 | 38871 Ilsenburg | 618 | ✔ | ■ | www.lanarena.de |
| 10 | LightFear-LAN | 25.04.2008 | 08115 Zwickau | 200 | ✘ | ■ | light-fear-lan.de.vu |
| 11 | Oberpfalz-LAN Phase 7 | 25.04.2008 | 92421 Schwandorf | 240 | ✘ | ■ | www.o-lan.de |
| 12 | LANnation Vol. 13 | 02.05.2008 | 06846 Dessau | 300 | ✔ | ■ | www.lannation.de |
| 13 | BoerdeLan 16 | 02.05.2008 | 59609 Anröchte | 500 | ✔ | ■ | www.boerde-lan.de |
| 14 | The Summit X | 09.05.2008 | 49074 Osnabrück | 1222 | ✔ | ■ | www.the-summit.de |
| 15 | ThunderNight IX | 09.05.2008 | 36289 Friedewald | 200 | ✔ | ■ | www.thundernight.de |
| 16 | LANkreis 8 | 16.05.2008 | 76275 Ettlingen | 256 | ✘ | ■ | www.lankreis.net |
| 17 | lantertainment #11 | 16.05.2008 | 57518 Betzdorf | 334 | ✔ | ■ | www.lantertainment.de |
| 18 | maxXHouse V | 22.05.2008 | 17252 Granzow | 210 | ✔ | ■ | www.maxxhouse.de |
| | **ÖSTERREICH** | | | | | | |
| | LANSTAR 4 | 28.03.2008 | 8753 Fohnsdorf | 200 | ✘ | ■ | www.lanstar.at |
| | LAN-4-FUN 2008 | 11.04.2008 | 5252 Aspach | 250 | ✔ | ■ | www.lan-4-fun.at |
| | **SCHWEIZ** | | | | | | |
| | Netgame Convention I/2008 | 11.04.2008 | 3076 Worb | 200 | ✘ | ■ | www.netgame.ch |
| | CTRL+ALT+DELETE | 18.04.2008 | 9240 Uzwil | 200 | ✘ | ■ | www.ctrl-alt-delete.info |

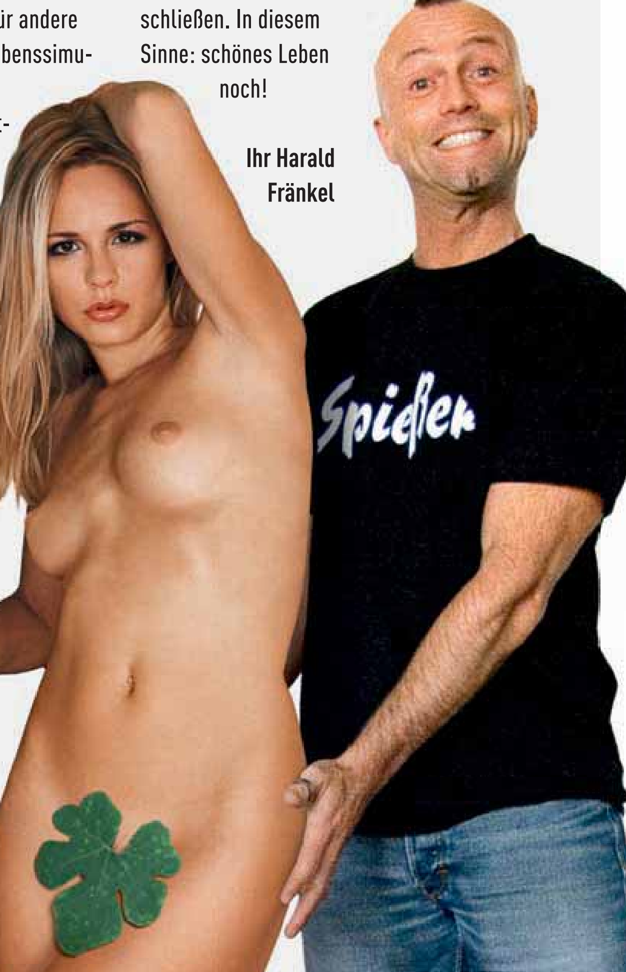
# LESERBRIEFE

## Das Eva-Prinzip

**Warum die Macher von *Die Sims* und *World of Warcraft* die Schuld an der PC-Krise tragen (und Frauen Schuld an allem sind).**

Kult-Designer Peter Molyneux, geistiger Vater diverser Klassiker, macht die Kassenschlager und Dauerbrenner *World of Warcraft* und *Die Sims* dafür verantwortlich, dass immer weniger PC-Spiele echte Innovationen bieten. Recht hat er, der beste Spielmacher seit Günter Netzer. Er erkennt die großen Zusammenhänge! PC ACTION, das Bildungsmagazin Ihres Vertrauens, hat die These von *Populous*-Peterchen selbstverständlich weitergedacht. Die Urschuld, das wissen wir spätestens, seit Ex-Rippchen Eva eine Feige vom verbotenen Baum der Erkenntnis genascht hat, tragen natürlich die Frauen. Wussten Sie, dass 60 Prozent der *Sims*-Süchtigen weiblich sind? Gerade die Damen daddeln besagte Zeitfresser bis zum Ende ihrer Wechseljahre, holen sich alle 3.943 Erweiterungen und geben keine Kohle für andere Spiele aus. Worin die Faszination der Lebenssimulation liegt, ist klar: Frau kann unter anderem Babys kriegen, ohne versehentlich die Pille vergessen zu müssen, darf Männer auf Knopfdruck durch die Gegend scheuchen und dem Ikea-Einrichtungswahn frönen. Ein trauriges Beispiel, was *World of Warcraft* betrifft, stellt unsere einzige Dame im Redaktionsteam dar, Frau Wolfgang Fischer: Ihr einziger Lebenssinn besteht darin, auf das *WoW*-Add-on *Wrath of the Shoe Shop* zu warten. Jämmerlich! Warum also sollten sich Entwickler noch anstrengen, das Rad neu zu erfinden, wenn es sich nicht bezahlt macht? Eben. Zugegeben, meine Neckereien gegen Frauen sind nicht ganz ernst gemeint. Doch in jeder Sündenfall-Feige steckt ein wahrer Kern: Die Gelegenheitsspieler Hinz und Kunz schaden indirekt unserem Hobby, weil sie von anderen guten Spielen bedauerlicherweise so viel Ahnung haben wie eine Jungfrau vom Tuten und besonders Blasen – und deshalb auch keines kaufen. Vielleicht sollten Sie solchen Leuten in Ihrem Bekanntenkreis mal die PC ACTION zu Informationszwecken empfehlen. Mein Arbeitskollege Herr Grill meint übrigens, der PC würde an Boden verlieren, weil Konsolen simpler zu bedienen seien. „Wir sind ganz einfach doof", referiert er, „doofe Menschen wollen keine Raid-Treiber installieren, Trojaner bekämpfen oder das BIOS updaten". So, so, wir sollen also zu dumm sein? Na ja, der Herr Grill ist halt Österreicher. Er kann, wie es bei diesem Eingeborenenstamm üblich ist, eigentlich nur Ski fahren (die andere Gehirnzelle ist schwer mit dem Notdurftverrichten beschäftigt) und sollte deshalb nicht von sich auf andere schließen. In diesem Sinne: schönes Leben noch!

**Ihr Harald Fränkel**




Montage: Sebastian Bienert, Foto: mauritius




Und das geschah vergangenen Monat ...

### RÜCKBLICK

***Da ja immer mehr 15-jährige Pseudo-Progamer Crysis kaufen, aber den CD-Kay nicht finden, sinkt die ohnehin schon niedrige Qualität der PC ACTION ins Bodenlose und immer mehr Frauen vergessen deshalb einfach, genug Kühlwasser in ihren Bus zu füllen. Da jedoch mittlerweile die Aufnahme und Förderung von Schluchtenscheißern aus Ösiland bei der PCA auf der Tagesordnung steht, werden immer mehr Gamestar-Abonnenten Trottel des Monats, was sie aber nicht daran hindert, in Königstigern mit 8,8-cm-KwK-43-L/71-Kanonen nach Schopfenheim zu fahren und die Anne zu besuchen, während sie literweise Gourmet-Wein in sich reinschütten und nicht merken, dass ihr Half-Life 2 einfach nicht läuft, wo doch eigentlich ganz klar sein sollte, dass zwei Geforce 8600 GS nicht mal annähernd die Leistung einer 8800 GTX aus dem Game Boy Color bringen. So, soweit zur Zusammenfassung der letzten Leserbriefe. [...] Einen Fehler hätt' ich auch noch zu bieten, nämlich auf Seite 4 der aktuellen Ausgabe, oben beim Test des Monats. Ich kann mich auch täuschen, aber das Wort „funktiniert" kommt höchstens im Wortschatz der südsuahelischen Watunka-Hochlandindianer vor.***

PHILIPP ELSNER, PER E-MAIL

Ach, und für die sollen wir wohl grundsätzlich nicht schreiben, oder was? Rassist!

### BRÜLLER!

***Servus Fränkel, ich habe eigentlich keine Lust, mich von dir zerrupfen zu lassen, aber als treuer Leser kann ich nicht mehr schweigen. Ihr habt in Ausgabe 3/08 auf Seite 107 einen echten Brüller***




*eingebaut, und prompt meldete sich der erste Klugscheißer. Okay, es ist kein Königstiger. Stattdessen ist es ein Panzerkampfwagen V? Zu erkennen an der Walzenblende? Ja, ja, alles klar. Nur leider handelt es sich hier um einen Panzer III. [...]*

MATTHIAS KERN, PER E-MAIL

Könnte sich jetzt bitte noch ein General, ein Panzerkampfwagenkonstrukteur oder besser gleich ein Panzerkampfwagen-walzenblendenmacher aus dem Zweiten Weltkrieg zu Wort melden, der auch Herrn Kerns Ausführungen hier widerlegt? Wir finden diese Diskussion ja so was von interessant und würden sie gerne über Jahrzehnte weiterführen.

## KURZ UND KNACKIG

*Betreff: Ballerbeichte. Ja, ich möchte am Gewinnspiel teilnehmen.*

MICHAEL ROESCH, BUEHLERTAINN

Klasse Antwort auf die Gewinnspiel-Aufforderung „Schildern Sie uns Ihr intensivstes 2D-Ballerspiel-Erlebnis!", Herr Roesch. Wirklich eindrucksvoll. Ganz großes Kino.

## PC ACTION KOCHT

*[...] Mein hauptsächliches Anliegen [...] bezieht sich auf „PC ACTION kocht". Es war ja nun fast alles dabei: PCA kocht dies und das und jenes ... PCA kocht mal bei Ahmet Iscitürk, usw. Und natürlich PCA kocht für dich! Doch wie wäre es mal mit PC ACTION kocht ... bei DIR? [...] Das wäre vielleicht eine Überlegung wert! [...] Erklärt mich ruhig für kaputt, aber ich würde meine Küche bereitstellen. Vorausgesetzt ihr seid bereit, nach Ost(!)deutschland zu kommen. [...]*

DAVID KAHNT, PER E-MAIL

Sorry, aber die Kollegen Hesse und Wollner kochen nicht im Sozialamt oder unter Brücken.

## ERFINDERGEIST

*Also ich wollt nur eins sagen: Den Leserbrief in Ausgabe 4/08 von Johann Klopshäuser nehme ich euch nicht ab. Also so blöd kann doch wirklich kein Mensch sein. Das ist ganz klar ein Fake von euch.*

THORSTEN SOLTAU, PER E-MAIL

Gut erkannt, deine Mail haben wir ja auch erfunden.

## AFFENSCHANDE

*Da sitz' ich gemütlich auf 'ner Parkbank in Stuttgart und rauch' 'ne Lucky, da kommen auch schon die Bullen. Ich mach natürlich ganz schnell die Kippe aus und schmeiß sie weg, in der Hoffnung, sie ham die Kippe nicht gesehen. Ich bin ja noch minderjährig. Nix war's! Die grünen Außerirdischen durchsuchen mich also und ratet mal, was die mir alles abgenommen haben: Meine Luckys, mein Feuer (bin ja noch nicht 16), mein Butterfly-Messer, meinen Teleskopschlagstock und meine Schreckschuss ... Scheiße war's eben. Na ja, an euch noch ein tolles Lob, ihr seid die Besten ... und euer neuer Österreicher sieht wirklich aus wie 'n Affe ... na ja, schönen Tag noch.*

FLORIAN KREISSL, PER E-MAIL

Vorsicht Alter, achte mal auf deinen Ton! Keine Beleidigungen gegen Affen! Kapiert?

## NUR MAL SO ...

*Betreff: Moin. Hallo und ihr Noobs. Was macht ihr so, ihr megageilen Redakteure? Kennt ihr Counter-Strike reloadet? Gruß*

JOHANNES SCHAUM, PER E-MAIL

Bitte Johannes, wenn dir langweilig ist und du Zuwendung suchst, weil du keine Freunde hast, dann verhalte dich wie ein normaler, blasser, einsamer Junge, der seine Schule in *Counter-Strike* nachbaut und Mitglied im Schützenverein ist ... aber geh nicht *uns* auf den Sack.

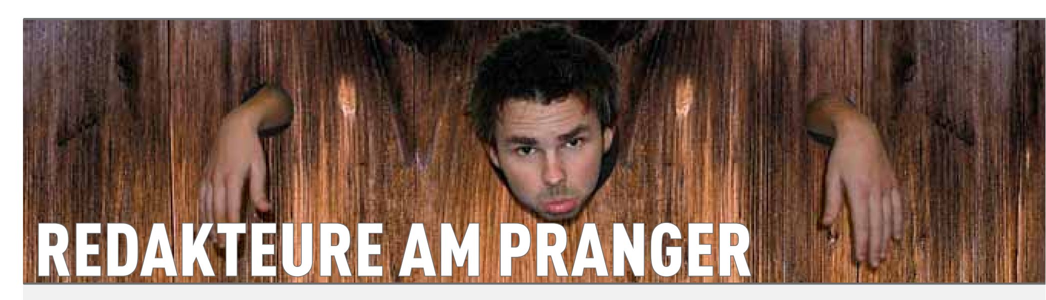
## PRO SCHWEINKRAM


»Am Vatertag geht unser Chef gern wandern.«

*Guten Tag, mir is' da grad ma' 'ne Idee gekommen. Wie wäre es denn mal, wenn ihr einen Porno auf eure Silberscheibe packen würdet? Auf die 18er-Ausgabe müsste das doch rein rechtlich gehen, oda? Da ihr andauernd nur von Sex, Titten, Vagina etc. labert, hab isch mir gedacht, das passt zu euch. Ihr würdet damit bestimmt viele neue Leser gewinnen.*

JOSCHA REICHENBACH, PER E-MAIL

Glaub bloß nicht, dass du der erste Elfjährige bist, der das Abo von Papi heimlich mit nutzt und uns mit dieser (natürlich *völlig uneigennützigen*) „grandiosen Idee" nervt.



# REDAKTEURE AM PRANGER

*Als Retro-Freak [...] fühlte ich mich ja besonders verarscht, als der Michael Grill behauptete, der Nintendo-64-Controller habe als erster über einen Analog-Joystick verfügt. WEIT DANEBEN! Echt hoffnungslos kranke Spackos wie ich wissen natürlich, dass die SEGA Saturn [...] so um die ein oder zwei Monate FRÜHER mit dem Spiel Nights into Dreams..." den SEGA-3D-Controller rausbrachte. So sah das Ding aus: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/Sega_saturn_analog_controller.jpg. ABER HALT! Da gab's noch eine Oldie-Heimkonsole, die einen analogen Stick hatte ... War das nicht das Atari 5200?!? Wahnsinn, der hatte so was! Kam aber, glaube ich, nie in Europa raus, weil die Konsole fast größer war als 'ne PS3 und die ach so tollen Controller 'ne sehr schlechte Qualität hatten, also klar gesagt, SCHEISSE waren. Na ja, eure Retro-Artikel vergöttere ich, aber ihr müsst noch mehr Gas geben. [...]*

GIORDANO BERTELLO, PER E-MAIL

*Mir ist endlich die Antwort zu einer Frage eingefallen, dank eures Heftes!!! Im Battlenet hab ich noch nie 'nen Österreicher gesehen. Endlich weiß ich, woran des liegt. Auf Seite 30 faselt Grill was von: „1.Reihe von links (...) 2.Reihe: DIABLO 2". Dummerweise is des Pic aus Diablo 1. Hat echt nix in der Birne, der Typ. Sagt ihm doch mal, er soll auf Seite 127 guggn. SO schaut Diablo 2 aus. Ooohhh, wieder was gelernt. Un' bei der EM gibt's ein 10:0. Adieu.*

JANNIK NICKLAS, PER E-MAIL

*Moin, ich weiß, ich weiß, für einen Österreicher ist es nicht leicht, unser eigenwilliges Konstrukt zum Schutze der Jugend zu verstehen. Bitte erklärt doch Herrn Grill, dass die USK Spiele nicht indiziert (wie er im Artikel auf Seite 34 andeutet). Schon gar nicht Spiele wie Schloss Wolfsfels, Boom oder Quark. Das war damals noch die BPJS (heute BPJM).*

SIMON BOOS, PER E-MAIL

Nur drei Monster-Fehler? Hui, da war unser Alpen-Import **Michael Grill** diesen Monat für seine Verhältnisse ja supergut drauf. Wir jedenfalls sind stolz auf ihn – in einer Behindertenwerkstatt erwartet man schließlich auch keine Wunder von den Mitarbeitern. Trotzdem vertritt Grill den bisherigen Pranger-King of the Universe, Ralph Wollner, natürlich unerwünscht hervorragend und muss dafür büßen. Da die Todesstrafe zu wenig gewesen wäre, sollte er den Bart unseres Chefs Joachim Hesse reinigen, der ja an seiner Gesichtsbehaarung bekanntlich geflochtene Extensions aus Orang-Utan-Anusfell trägt. Weil sich da so einiges reinhängt (Spinnweben, Nudeln von der Weihnachtsfeier 1999, getrocknetes Rührei, Speichelfäden vom nächtlichen Sabbern, verdächtig gekräuselte Haare, die augenscheinlich *nicht* zu Hesse gehören und so weiter und so fort), war Grill nach der Säuberungsaktion, die er selbstverständlich mit dem Mund auszuführen hatte, für drei Tage pappsatt.

## UNBEFLECKTE EMPFÄNGNIS

***Betreff: Blumenthal. Äh, hat euer verrückter „Penis" eigentlich eine Tochter? Ich hab' in so einem Forum für Schüler ein Mädel entdeckt, das Meike Blumenthal heißt.***

JOSCHA FISCHER, PER E-MAIL

Dennis „Penis" Blumenthal ist noch Jungfrau. Falls Meike seine Tochter sein *sollte*, kann sie wohl über Wasser wandeln und wir legen schon mal Holzbalken, Hammer und Nägel bereit.

## MOPSFIDEL



»Meister der Verkleidung: Rollmöpse.«

***Ich muss mich über etwas beschweren, ich lese eure Zeitschrift schon seit 2 ½ Jahren und mich stört immer eine Kleinigkeit, die eigentlich nicht von Bedeutung ist, aber ich als männlicher Leser eurer Zeitschrift vermisse […] jede Menge nackter Frauen, […] hammergeile Tussen mit geilen Möpsen und 'nem coolen Körper, könntet ihr das bitte einrichten?***

PASCAL MÜLLER, PER E-MAIL

Also, wir wissen ja viel über abartige Neigungen – dass unsere Leser als notorische Singles beispielsweise gern mal Schnitzel kaufen und Haare draufkleben … BRRRRRR! Aber einer, der sich an Fotos mit kleinen dicken Hunden aufgeilt, der ist ja wohl mal wirklich krank!

## ER IST IM BILDE

***Also eigentlich lese ich euer Magazin ja recht gerne. So gerne, dass ich es regelmäßig kaufe, obwohl ich nicht mal am PC spiele. Aber eure zusätzlichen seriösen Bildunterschriften haben das literarische Niveau und auch etwa denselben Anspruch wie die ZDF-Audio-Bildbeschreibungen für Sehbehinderte. Beispiel? „Ein Islamist stellt sich vor einem Jeep einem US-Soldaten in den Weg (...)" (3/08, S. 108). Das ist nicht nur uninteressant, man sieht's ja auch auf DEM BILD(!) – völlig redundant. […] Wie kommt so etwas in einem sonst durchaus lesenswerten und von einer Menge überparteilichen, satirischen Humors angefüllten Heft zustande? […] Klärt mich bitte auf.***

CONRAD FRIEDRICH, PER E-MAIL

Das mit dem Babymachen funktioniert so ähnlich, als würdest du mit einem Schnitzel spielen, nur dass man das Fleisch am anderen Ende Frau nennt.

## ALTER SCHWEDE

***First of all beglückwünsche ich euch zu eurem monatlich sehr gelungenen Heft! Vor allem die Berichte über die größten Innovationen und der C-64-Report waren die Highlights der letzten Ausgabe für mich. Bei eurer C-64-Top-10 bequemte ich mich gar dazu, vorher meine erwartete Top 10 (die nicht kongruent mit meinen C-64 Lieblingsspielen ist!) niederzuschreiben und bin ein klein wenig stolz, nach rund 20 Jahren sechs Titel aus eurer Liste erraten zu haben. […]***

ERICH R. STERNKORB, WIEN

Coole Sache, wenn du diesen ganzen antiquierten Kram noch kennst und dir unser Artikel gefallen hat. Lohnt es sich also *doch*, dass wir PC ACTION neuerdings via Lesezirkel auch in Altenheime liefern.



## KLUGSCHEISSER DES MONATS

*Betreff: Acton. Sehr geehrte PCA-Redaktion, als aufmerksamer leser ist mir natürlich sofort aufgefallen, dass ihr in eurer Ausgabe 4/2008, auf der seite 19 in der rangliste der Plätze 11→-→40 eurer „Darauf wartest du!"-katiegorie, als genre_beschreibung zum spiel alan wake „acton-adventure" schreibt.→Der gemeine leser würde vielleicht glauben, dass das nur ein rechtschreib_ fehler von einem der zurückgebliebenen redakteure ist←, aber es könnte sich auch auf die satdt Acton beziehen,→ welche in den usa→(alabama) liegt beziehen, oder auch auf den englischen sexualforscher william acton, der im viktorianischen zeitalter von 1814→-→1875 lebte beziehen, ob diese wvagen vermutungen stimmen, wissen nur die hersteller von alan wake selbst!!*

MATTHIAS BENDEL, PER E-MAIL

_ = zusammenschreiben! → = Leerzeichen fehlt ← = Leerzeichen zu viel

Da fällt uns ein Witz ein: Wie nennt man es, wenn man die PS-Zahl von Autos schätzt? Na Wagen-Vermutungen, MUHAHAHA! Doch zum eigentlichen Thema: 49 Rechtschreib-, Komma- und sonstige Aussetzer in zwei Sätzen bauen und nicht mal in der Lage sein, den Namen William Acton richtig abzuschreiben (den du wahrscheinlich bei Wikipedia nachgeschaut hast, um auf Graf Dickehose machen zu können) – aber trotzdem wegen eines Tippfehlers kilometerweit die Klappe aufreißen, so was lieben wir ja. Bei PC ACTION hast du damit natürlich verkackt, harharhar!

6, setzen!

## TROTTEL DES MONATS

*Fränkel ist doof! IDIOT!!! Was anderes fällt mir leider zu Ihrem Kommentar auf Seite 28, Ausgabe 4/2008, zum Leserbrief „Alle lieben Anne 2" nicht ein. Haben Sie doch gemeint, Sie würden die Mailadresse Ihrer hübschen Kollegin nicht herausgeben. Doch wenn man nicht zu dämlich ist, müsste man bemerkt haben, dass selbige unter dem Bild abgedruckt ist, welches direkt daneben abgedruckt wurde. […]*

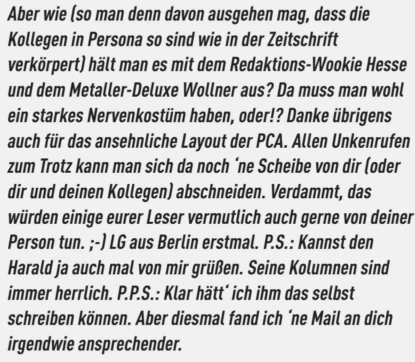
DANIEL CZEMPISZ, PER E-MAIL

Ich verweise diesbezüglich auf meinen Hinweis auf Seite 3 der Ausgabe 4/08 (Intelligenztest). Das Ganze war nämlich Absicht. Ich wollte prüfen, wie unterbelichtet unsere Leser sind und ernsthaft glauben, es handele sich um Annes richtige Adresse. Oder kurz und bündig: Sie sind durchgerasselt, Herr Czempisz! Dasselbe gilt übrigens auch für die Leser Ulf Geerken, Axel Kirn und Julien Boesen, die mir ebenfalls schrieben und mich der Blödheit bezichtigten. Übrigens: Sämtliche Post an anne-layout@pcaction.de kommt bei *mir* an. Nun, ich kleines Schweinchen hatte mir gedacht: Vielleicht ist ja sogar der eine oder andere Mit-dem-Schniepel-Denker derart bescheuert, dass er einen oberpeinlichen, schleimigen Liebesbrief schickt und sich damit komplett zum Obst macht. So, dass ich ihn auf den Leserbriefseiten übel durch den Kakao ziehen kann, höhöhö. Ich bin sehr gespannt! Oh, da kommt grade 'ne Mail rein …

*Hey, Anne-Marie... Liebe Grüße aus dem fernen Berlin. Vermutlich kannst du dich vor Fanpost kaum noch retten!? Wollt eigentlich nur mal ein Kompliment loswerden: wundervolles Lachen. Also PCA kocht ist ja an sich schon ein Highlight, aber das war letztens ja mal total der Burner. Eine Frau bei der PCA, die mal nicht Monica-Lewinsky-mäßig auf die Rolle der Praktikantin beschränkt wird. Sehr erfrischend. Aber wie (so man denn davon ausgehen mag, dass die Kollegen in Persona so sind wie in der Zeitschrift verkörpert) hält man es mit dem Redaktions-Wookie Hesse und dem Metaller-Deluxe Wollner aus? Da muss man wohl ein starkes Nervenkostüm haben, oder!? Danke übrigens auch für das ansehnliche Layout der PCA. Allen Unkenrufen zum Trotz kann man sich da noch 'ne Scheibe von dir (oder dir und deinen Kollegen) abschneiden. Verdammt, das würden einige eurer Leser vermutlich auch gerne von deiner Person tun. ;-) LG aus Berlin erstmal. P.S.: Kannst den Harald ja auch mal von mir grüßen. Seine Kolumnen sind immer herrlich. P.P.S.: Klar hätt' ich ihm das selbst schreiben können. Aber diesmal fand ich 'ne Mail an dich irgendwie ansprechender.*

SASCHA MUENCHOW, BERLIN

MUHAHAHAHAHAHAHAHAHA!




Anne-Marie Kandler • Mediendesignerin Computec Media AG • anne-layout@pcaction.de



















## AUFGEHORCHT!

***Ihr PC ACTION-Film-Magazin ist ja schön und gut. Alles passt hinten und vorne. Nur eine Sache hätte ich gerne bemängelt. Da ich der Akustik nicht ganz mächtig bin (Hörgeräteträger), wollte ich Sie um einen Gefallen bitten. Können Sie in Zukunft versuchen, soweit es technisch, wirtschaftlich und arbeitsaufwendig möglich ist, zu Ihren Filmen [...] eine passende Untertitelspur (wenn eine deutsche Untertitelspur nicht möglich ist, dann wenigstens eine englische) mitzuliefern? [...]***

EUGEN KELLER, PER E-MAIL

Geht leider nicht. Und würden wir erst mal anfangen, für Behinderte Extrawürste zu braten, kommen nächsten Monat bestimmt die Schweizer angeschissen und wollen eine zweite Tonspur in Niederalemannisch.

## ALLES BANANE



»Wenn Frauen Bananen essen, macht uns das total scharf.«

***Grüß Gott Harald, böse Grüße aus 'm Osten. Falls es dich interessiert, ich esse gerade 'ne Banane (mach ich übrigens täglich). [...]***

KEVIN KELLER, PER E-MAIL

Ein Ossi, der jeden Tag Bananen hat, hahaha, der war gut, hahaha – und als nächstes behauptest du, die Mauer sei gefallen, was?

## KAUFHILFE

***Ich habe mir vor kurzem einen neuen Rechner geleistet. Zu ihm wollte ich mir auch noch einen LCD-Fernseher kaufen. Nun bin ich jetzt schon drei Wochen auf der Suche. Die Auswahl ist riesig! [...] Nun wollte ich Sie um Hilfe bei der Auswahl bitten. Der LCD sollte 40 oder 42 Zoll groß sein. Wie schon angerissen, möchte ich ihn an meinen PC anschließen. Dort schaue ich sehr häufig Filme und surfe im Web. Außerdem möchte ich mir noch einen DVB-T einbauen. Also auch über den PC fernsehen.***

# PC ACTION KOCHT

AUF DVD
VIDEO

**GRAND THEFT RÖSTI 4**

Diesen Monat gibt's erneut ein simples, aber ungeheuer leckeres Gericht: Ofen auf 220 Grad vorheizen und die tiefgefrorenen Rösti strategisch günstig auf dem Backblech platzieren. Die genaue Backzeit finden Sie auf der Verpackung. Zwiebeln würfeln (bitte beachten Sie hier unsere Profi-Schnibbel-Variante in der aktuellen PC ACTION-kocht-Folge auf DVD) und in der Pfanne glasig braten. Tipp: Zwiebeln leicht ansalzen, dann werden sie nicht so schnell braun.Inzwischen die Putenschnitzel zu Scheibchen verarbeiten und zu den brutzelnden Zwiebeln geben. Nach wenigen Minuten die Pilze im Ganzen in die Pfanne kippen. Mit Pfeffer, Salz und mildem Paprikapulver würzen, anschließend mit Wein ablöschen (den Wein vorher unbedingt auf Tauglichkeit prüfen!). Sahne unterrühren und alles bei mittlerer Hitze reduzieren. Sobald die Konsistenz schön pampig ist, verteilen Sie die Masse vorsichtig auf den Rösti und verzieren den Gaumenkitzel kurz vor Verzehr mit frischer Petersilie. Guten Appetit!




»Löblich: über den Tellerrand schauen.«

»Unser Kumpel: Peter Silie.«

***[...] Vielleicht den Toshiba 40XF355D? Der würde mir am meisten imponieren! Oder vielleicht einen ganz anderen? Und wo bekommt man den am preisgünstigsten her? Es wäre toll, wenn Sie mir Ihre Empfehlung senden könnten! Wenn es möglich ist, vielleicht mit Begründung. Es kann auch eine Auswahl von drei Fernsehern (höchstens) sein. Mit einer Antwort würden Sie mir auch die Entscheidung erleichtern, Ihre Zeitschrift zu abonnieren!***

REMO RIFFERT, SPAICHINGEN

Hallo? Wir nehmen doch nicht *jeden*!

---

## DARAUF WARTEST DU!

***Könnt ihr nicht einmal versuchen, ein paar Infos zu Trackmania United/Nations Forever aus den Leuten von Nadeo zu pressen? So etwas habt ihr doch bestimmt drauf. [...]***

TIMO RATHJE, PER E-MAIL

Wir kümmern uns drum, sobald wir die Infos für die anderen wichtigen Spiele-Vorschauen zu *Skat-Meister 3D* und *Sportfischen Professional 2* zusammen haben. Indianerehrenwort!

---

## DIE SIEDLER VON DRAKAN?

***Hallo, ich bin auf der Suche nach einem bestimmten Spiel. Und zwar ist es Tomb Raider ähnlich, ebenfalls eine weibliche Hauptdarstellerin, reitet ab und zu auf 'nem Drachen (wobei ich mich noch daran erinnern kann, dass man den Drachen in der Ego-Perspektive spielen konnte). Das Spiel ist schon älter.***

JOSEF HOCHLEITNER, PER E-MAIL

Na dann wissen wir ja jetzt Bescheid, danke. Viel Erfolg!

### MARIO KOMMT NICHT REIN

***HALLO  Ich versuche seit Samstag einen login zubekommen.Damit ich einige Patsches von c&c3 runterladen kann.***

MARIO SCHRÖDER, PER E-MAIL

Du has doch woll hofentlich kein Paswort mit Puchstaben gewehlt den in den Fall sehn wir zimlich Schwartz für dich.

### WITZBOLD

***Ihr reißt ja ständig Witze über Frauen, da wollt ich mal was dazu beisteuern: MANCHE FRAUEN SIND INTELLIGENTER ALS MÄNNER, ABER DADURCH WIRD DIE KÜCHE AUCH NICHT SAUBER!!!***

ANDRÉ PODOLSKI, PER E-MAIL

Wir formulieren es vorsichtig, Podolski: Wenn dein Bruder so Fußball spielen würde wie du witzig bist, würde er wohl nicht bei Bayern, sondern mit unserem Redakteur Wolfgang Fischer in der A-Klasse beim SV Stauf kicken (den Insider übrigens SV Sauf nennen).

### BEWERBUNG

***Hi, ich bin 15 Jahre und komme aus Österreich, da ich in letzter Zeit zu viel PC ACTION gelesen habe, bekomme ich in der Schule nur scheiß Noten, darum würd' ich gerne mal wissen, ob ich nicht einfach die Schule hinschmeißen und nächstes Jahr die PCA-Redaktion verstärken kann.***

CLEMENS JIRASEK, PER E-MAIL

Nix gibt's! Unsere Großeltern haben schon mal vor Jahren einen österreichischen Schulversager nach Deutschland gelassen und hinterher wollte es keiner gewesen sein.

### LEGENDÄRE LYRIK 1

***Aus größtmöglicher Dankbarkeit, wegen seiner außergewöhnlichen Leistungen bei der PC ACTION, widme ich Harald Fränkel dieses Gedicht.***

***Harald, du bist wirklich eine geile Sau!<br>Du sitzt im Büro und lässt dir an den<br>Eiern kauen.<br>Harald,warum kann ich nicht<br>wie du sein? Ich bin nur<br>schizophren, aber wenigstens nicht<br>ganz allein.***

***Während ich mit mir Sex hab,<br>überflieg ich deine Texte. Und ich muss<br>immer wieder sagen: Du bist der beste.<br>Steht Harald auf der Straße und man<br>sitzt im Wagen, tritt man natürlich<br>sofort auf die Bremsanlage.<br>Was anderes ist es schon, wenn Wolfgang<br>Fischer im Weg steht. Ich würde warten,<br>wer als erstes aus dem Weg geht.***

***Harald Fränkel ist so anders,<br>er zeigt Klasse. Nicht nur sein Iro, auch<br>seine meterlange Latte.<br>Er hat Spaß an seiner Sache. Er ist over<br>the top. Ich mach es kurz und knapp:<br>Fränkel ist Gott!***

HUBERTUS JAEGER, PER E-MAIL

Goethe ist tot, Rilke ist tot … und nachdem wir dieses „Gedicht" gelesen haben, verspüren wir plötzlich einen starken Drang, uns umzubringen – besteht etwa ein Zusammenhang zwischen Lyrik und Sterben? Uiuiui, wir sind da einer ganz großen Sache auf der Spur …

### LEGENDÄRE LYRIK 2

***Ich wollt nur mal danke sagen, dass ihr mein Deutsch so wunderbar geprägt habt. Deswegen auch für euch dieses kleine Meisterwerk:***

***und trotz deines trauerspiels<br>namens gesicht<br>mit den ausmaßen von -------s* gewicht<br>fliegen schmetterlinge um dich kreuz<br>und quer<br>die gravitation deines körpers ist wohl<br>schon zu schwer<br>hat dein verstand nur die dicke einer<br>dünnen scheibe käse so gibt's keine geschichte von dir, die ich sehr gern läse<br>und während nun bei dir im stillen die<br>leisen tränen fließen,<br>weiß ich am ende für mich es bringt<br>nichts, deine liebe zu gießen***

* Eine wirklich fette Person, deren Name nicht genannt werden darf

LUKAS TATERKA, PER E-MAIL

**AAAR RRRRGGGG GGGH HHHHH!!!**

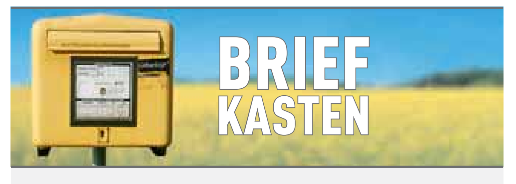
## DOMINA LUDENS
### DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



**NAME:** Tamara
**BERUF:** Verkäuferin im Lebensmittelhandel
**ALTER:** 15
**NICK:** Drowning_Tragedy
**E-MAIL:** tammy.thoma@gmx.de
**HOMEPAGE:** myspace.com/heroin_x3
**LIEBLINGSGENRE:** Rennspiele, Survival Horror
**LIEBLINGSSPIELE:** *Need for Speed*-Reihe, *Resident Evil*, *Die Sims 2*
**SEIT WANN ICH SPIELE:** keine Angabe
**STATEMENT:** Eigentlich lese ich selber nicht die PCA. Mein Freund schon, und der meinte, dass ihr Notstand habt, was Frauen angeht. Ups, sorry … meinte Zockerweibchen. Nicht jeder ist bei euch ja auf Handgelenk-Training angewiesen, so wie Herr Fränkel ;) Und dennoch würde ich ihn gerne mal knuddeln :D
**ANM. D. RED.:** Wir fragen uns, warum mittlerweile elf von zehn Mädels dank eines Augenscheitels aussehen wie Bill von Tokio Hotel. Liebe Tamara, du solltest dich spätestens mit 18 von dieser Behinderung getrennt haben – als Frau hast du ohnehin schlechte genetische Voraussetzungen, was das Einparken ohne tödliche Unfälle betrifft, aber einäugig und damit ohne räumliches Sehen isses garantiert Essig mit dem Führerschein!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.




Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

**An leserbriefe@pcaction.de oder**

**Computec Media AG<br>Redaktion PC Action/Leserbriefe<br>Dr.-Mack-Straße 77<br>90762 Fürth<br>Absender nicht vergessen. Ja?**

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

… Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

… Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

… die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

… Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Ausschnitte aus der Machinima-Serie *Der Abgrund in uns*, die Sie exklusiv auf unserer DVD finden.

»Langweilig: Foto-Love-Story.«

MACHINIMA

# Lust auf Spiel-Filme?

AUF DVD
VIDEO

**Das TV-Programm heutiger Tage ist so unnötig wie brustwarzenförmige Bedienelemente auf Toastern. Höchste Zeit für Alternativen.**

Ein Jogger stolpert über eine schwer misshandelte Leiche. Dumme Sache: Vom dazugehörigen Kopf fehlt jede Spur. Für die junge Agentin Laura Morgan nichts Außergewöhnliches, schließlich ist das FBI schon längere Zeit auf der Suche nach dem Serienkiller Shelby Hunt, auch bekannt als „Der Köpfer". Der Fall nimmt allerdings eine überraschende Wendung: Bei dem geschundenen Torso handelt es sich nämlich um den besagten Mörder. Und der wurde auf genau die Art und Weise hingerichtet wie seine früheren Opfer. Eine spannende Jagd nach dem Killer beginnt. Und Agentin Morgan hat keine Ahnung, wie nah sie ihm schon ist ... Wir befinden uns gerade nicht in einer Szene des neuesten Hannibal-Lecter-Streifens, sondern sehen die Pixelfiguren aus dem Spiel *The Movies* über die Mattscheibe laufen. Abgesehen davon unterscheidet sich *Der Abgrund in uns*, so der Titel der beschriebenen Serie, die Sie exklusiv auf der PC ACTION-DVD finden, nicht viel von echten Kino-Schockern. Machinima nennt sich so etwas, eine Wortkombination aus Cinema (Kino), Machine (Maschine) und Animation. Das sind mit Grafik-Engines von Computerspielen produzierte Filme oder Serien. Machinimas sind aber keineswegs etwas Neues: *Der Abgrund in uns* steht am Ende einer langen und ereignisreichen Geschichte, die bereits in den 1980er-Jahren ihren Anfang nahm.



Ausschnitt aus dem *Beben*-Machinima *Diary of a Camper*, dem ersten Spiel-Film mit Handlung.

## DIE ERSTEN SPIEL-FILME

Vor rund 30 Jahren wurde es bei Hackern üblich, geknackte Software mit kurzen Einleitungen zu versehen, sozusagen Intros als Visitenkarte. Dabei handelte es sich jedoch weniger um Filme als um Computergrafik-Kunst. Mit der Zeit verschob sich der Fokus mehr und mehr auf die Intro-Filmchen, die nicht zuletzt wegen steigender Rechenleistung immer aufwendiger und komplexer wurden. Ein Phänomen, aus dem sich schließlich die sogenannte Demo-Szene entwickelte: digitale Kunst, meist in Form musikalisch unterlegter Echtzeit-Animationen. Die nächste Station bei der Entstehung der Machinimas war 1992 der Action-Titel *Stunt Island* von Disney Interactive Studios. Die Aufgabe des Spielers bestand darin, waghalsige Flug-Stunts für Filmproduktionen zu unternehmen. Man musste beispielsweise mit einem Doppeldecker verkehrt herum durch eine Scheune fliegen. Der Spieler durfte ferner selbst Sets bauen und seine Stunts planen – und filmen. Dazu standen verschiedene Kamerawinkel zur Verfügung, selbst ein einfaches Schnittprogramm war im Spiel integriert. Binnen kurzer Zeit entstanden hunderte Filme, die sich in der Fangemeinde des Spiels großer Beliebtheit erfreuten. Einer der Gründe für die rasche Verbreitung war die geringe Größe dieser Sequenzen: Das Spiel speicherte die fertigen Szenen nämlich nicht als Film, sondern lediglich die sogenannten Demodaten des Stunts, die auf jedem Rechner mit *Stunt Island* in Echtzeit berechnet und wiedergegeben werden konnten.

## BREITENWIRKSAM

Der indizierte Titel *Beben* von id Software stellte die nächste wichtige Evolutionsstufe für Machinimas dar. Das Spiel erlaubte als erster Ego-Shooter, Filmsequenzen im Spiel aufzunehmen. Zunächst wurden allerdings keine Filme mit

Handlung gedreht, sondern lediglich Matches aufgezeichnet, nicht zuletzt als Trainingsgrundlage für Clans. Auch bildete sich damals das Genre der sogenannten Speedruns, in denen Menschen mit zu viel Freizeit die Spiele ohne Fehler so schnell wie möglich durchzockten. Nicht ganz unbeteiligt daran war die „Beben" Done Quick Group (*Beben* schnell durchgespielt), die immer wieder äußerst populäre Videos veröffentlichte, allen voran den gleichnamigen Streifen *Beben Done Quick*. 1996 erschien schließlich der erste Kurzfilm mit einer Handlung, auf den die Bezeichnung Machinima wirklich zutraf: *Diary of a Camper* des bekannten Clans The Rangers (Diary of a Camper = Tagebuch eines Campers; ein Camper ist ein Spieler, der an strategisch wichtigen Stellen der Karte auf Gegner wartet, statt aktiv die Auseinandersetzung zu suchen). Obwohl der Film sehr kurz und die Handlung ziemlich seicht war, wurde *Diary of a Camper* extrem populär. Mit dem zweiten Teil der *Beben*-Serie lieferte id Software sogar Werkzeuge nach, dank deren Hilfe man nutzergenerierte 3D-Objekte ins Spiel integrieren durfte. Außerdem war es den Hobby-Filmemachern erstmals möglich, nach der fertigen Aufnahme Kamera-Einstellungen zu ändern und anzupassen. Die Filme wurden immer komplexer – und vor allem ansehnlicher. Ende der 90er-Jahre sank die Beliebtheit der Machinimas allerdings wie die Brüste einer alternden Frau: langsam, aber stetig. Das hatte zwei Gründe: Erstens stellte *Beben 3* die Filmemacher vor ein Problem. Die Demo-Daten des Spiels enthielten Informationen des Netzwerk-Codes. Um Cheating (Schummeln) zu verhindern, verbot id Software, diese Daten zu verwenden. Und die erwähnten Bearbeitungswerkzeuge der Vorgänger waren nicht mit Teil 3 kompatibel. Zweitens nutzten sich die *Beben*-Filmchen mit der Zeit ab, kurz gesagt: Der Witz wurde alt.

## LEBENSZEICHEN

Im Jahr 2000 gab die Machinima-Szene wieder ein starkes Lebenszeichen von sich. Hugh Hancock, Gründer der Stranger Company, einer Gruppe begeisterter Filmemacher, startete die Internetseite www.machinima.com. Dabei handelte es sich nicht nur um eine der größten Fundgruben für Machinimas überhaupt, die Seite bot Interessierten auch Insider-Wissen, Interviews und Leitfäden zur Produktion und veröffentlichte exklusiv den Film *Quad God*. Die Macher produzierten und zeichneten dieses Action-Machinima mit dem Spiel *Beben 3 Arena* und in einem klassischen Video-Format auf. Dadurch machten sie *Quad God* einem breiteren Zielpublikum zugänglich und es fand sich auf beigelegten CDs von Computer- und Film-Magazinen wieder – eine willkommene Werbung. Bis heute gehört www.machinima.com zu den größten und umfangreichsten Ressourcen des Genres und hatte maßgeblichen Anteil am rasanten Aufstieg der computergenerierten Filme.

## FÜR DIE MASSE

Mit der Zeit waren Machinimas nicht mehr nur für Computerspiele-Fans interessant, sie richteten sich vielmehr an ein Massenpublikum. Im März 2002 gründeten fünf Machinima-Produzenten rund um den bereits erwähnten Hugh Hancock die Academy of Machinima Arts & Sciences (Akademie der Machinima-Kunst & -Wissenschaften) und veranstalteten das erste Machinima-Filmfestival während der QuakeCon, einer der größten Computerspiele-Veranstaltungen weltweit. Im Jahr darauf folgte der nächste Meilenstein: Der Film *In the Waiting Line* war das erste Machinima, das als Musikvideo auf dem Sender MTV zu sehen war. Und dies war nicht der einzige Abstecher ins Fernsehen, auch Dokumentationen bedienten sich der Möglichkeiten, die Computerspiele boten: Die BBC-Serie *Time Commanders* beispielsweise verwendete Szenen aus dem Strategie-Titel *Rome: Total War*, um historische Schlachten realistisch und korrekt nachzustellen.

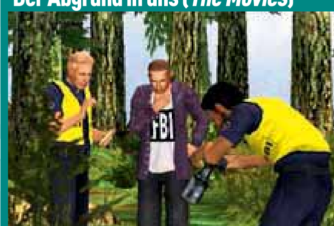
## ROT ODER BLAU?

Spätestens jetzt waren Machinimas ein anerkanntes und etabliertes Film-Genre. Ein gutes Beispiel für die extreme Popularität ist die mit den *Halo*-Spielen produzierte Serie *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles* (Rot gegen Blau: Die Blut-Schlucht-Chroniken) von Rooster Teeth Productions. Die Handlung:

## Gern gesehen!

**Hier finden Sie eine feine Auswahl von Machinimas, die Sie nicht verpassen sollten:**

### Der Abgrund in uns (*The Movies*)




David Riedel, Bettina Bröckers
Die junge FBI-Agentin Laura Morgan auf der Jagd nach einem Serienkiller. Spannende und professionell gestaltete Serie mit hervorragenden Sprechern und toller Handlung.
(Folge 1 auf DVD)

### Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles (*Halo*)



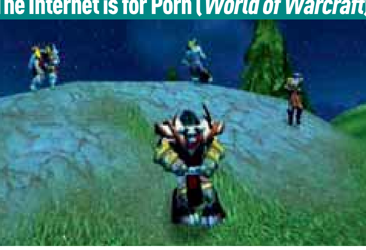
Rooster Teeth Productions
Zwei feindliche Basen mitten im Nirgendwo – und dazu ein Dutzend Soldaten, die absolut keinen Bock zum Kämpfen und einen an der Waffel haben. Witzige Geschichte in 100 Folgen.
(www.machinima.com)

### Pathfinders (*Medal of Honor: Airborne*)



machinima.com/Electronic Arts
In *Pathfinders* verfolgen Sie sechs Episoden lang die wichtigsten Luftlande-Einsätze der amerikanischen Fallschirmjäger während des Zweiten Weltkriegs. Ein grandios inszeniertes Kriegsepos, professionell produziert.
(www.machinima.com)

### The Internet is for Porn (*World of Warcraft*)



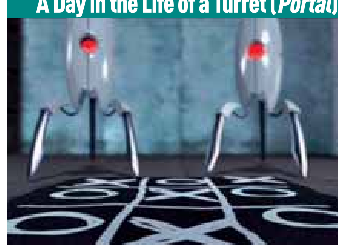
Evilhoof & Flayed
*The Internet is for Porn* ist ein superwitziges Musical im Broadway-Stil. Dem Zuschauer wird erklärt, was PC ACTION-Leser schon lange wissen: Das Internet ist nur für Pornos da, und sonst für nichts!
(www.machinima.com)

### Anachronox: The Movie (*Anachronox*)



Ion Storm Inc.
Dieser ausgezeichnete Streifen ist nichts anderes als die aneinandergereihten Videosequenzen des Rollenspiels *Anachronox* und erzählt die Geschichte eines heruntergekommenen Privatdetektivs auf der Suche nach dem Ursprung des Universums.
(www.machinima.com)

### A Day in the Life of a Turret (*Portal*)



Smooth View Films
*A Day in the Life of a Turret* widmet sich dem Alltag zweier Verteidigungsgeschütze. Eindringlinge abknallen, ein wenig über die letzte *Lost*-Staffel quatschen, ein Duett summen – ein langweiliges Dasein ...
(www.machinima.com)

## INTERVIEW „ICH DENKE, DIE ZUKUNFT VON MACHINIMAS HAT GERADE ERST BEGONNEN."


Bettina Bröckers (links) und David Riedel, die Köpfe hinter dem Machinima *Der Abgrund in uns*.

**Wir sprachen mit den Machern von *Der Abgrund in uns* über ihr liebstes Hobby: Machinimas!**

**PC ACTION** Zuerst zum Allerwichtigsten: Warum zum Teufel gibt es in *Der Abgrund in uns* keine Brüste zu sehen?
David Riedel: Warte mal Folge 2 ab. (lacht)

**PC ACTION** Was hat euch dazu getrieben, Machinimas zu produzieren? War das Fernsehprogramm so furchtbar, dass ihr gesagt habt: „Hey, ich mach es lieber selbst"?
David Riedel: Als der Autorenstreik einsetzte, mussten wir uns halt eine eigene Serie ausdenken, die uns das Warten erleichterte. So ist *Der Abgrund in uns* auch durch Einfluss bekannter Serien in der Form entstanden. Wir gucken nicht ab, aber wir lassen uns inspirieren.
Bettina Bröckers: Ich bin ein großer Film-Fan. Ich liebe das Kino und meine DVDs. Allerdings hatte ich immer schon Probleme damit, mich einfach bloß berieseln zu lassen, ohne selbst in irgendeiner Form aktiv zu sein. Ein Dasein als passiver Zuschauer zu fristen war jedenfalls nie mein Ding. Durch Zufall bin ich dann an das PC-Spiel *The Movies* geraten und dadurch dazu gekommen, mich mehr mit Machinimas zu beschäftigen.

**PC ACTION** Wir haben gelesen, eine Folge von *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* ist innerhalb eines Tages fertig. Und das sieht man auch. Wie lange dauert es, bis eine Folge aus *Der Abgrund in uns* steht?
Bettina Bröckers: Die erste Folge hat mit über zwei Monaten Produktionszeit sicher am längsten gedauert, da ich anfangs bis auf die Synchronisation alles selbst gemacht habe. Die Serie sollte auch ein unverwechselbares Aussehen bekommen und keinen der Standard-Sets aus dem Spiel enthalten. Das bedeutete, dass wir viel modifizieren und die Sets mit neuen Texturen versehen mussten. Allein für die Modifikationen ging unglaublich viel Zeit drauf.
David Riedel: Was uns aber nicht wirklich was ausmacht: Denn wenn du einmal anfängst, willst du nur schwer aufhören. Es macht einfach unheimlich viel Spaß!

**PC ACTION** Wie viele Stunden Arbeitszeit stecken ungefähr in einer Folge? Um was genau müsst ihr euch alles kümmern? Wie läuft die Planung und Produktion einer Folge ab?
Bettina Bröckers: Ich glaube, ich möchte gar nicht so genau wissen, wie viele Stunden Zeit in so einer Folge stecken. Der Aufwand, den man betreibt, ist jedenfalls enorm. Alles beginnt natürlich mit einer Idee, einem Konzept und dem Schreiben des Drehbuchs. Die Sprecher sollten frühzeitig gecastet und mit Texten versorgt werden. Bevor es dann mit dem eigentlichen Dreh losgeht, müssen eventuell noch Modifikationen vorgenommen werden, das heißt, Sets oder Kostüme werden mit neuen Texturen versehen. Mit 3D-Programmen lassen sich auch komplett neue Modelle erstellen, die man ins Spiel integrieren kann. Anschließend beginnt man mit den Dreharbeiten. Wenn die abgeschlossen sind und die Aufnahmen der Sprecher vorliegen, kann man die Sprachaufnahmen den animierten Schauspielern zuordnen, sodass sie ihre Lippen synchron zum Text bewegen. Für den Schnitt haben wir bei *Der Abgrund in uns* nicht mit dem wenig komfortablen *The Movies*-Editor, sondern mit einem externen Videoschnittprogramm gearbeitet. Nach der Arbeit am Schnittpult wird man zum Ton-Techniker, da nun auch die Soundkulisse des Films, die Hintergrundgeräusche und die Musik hinzugefügt werden. Die Filmmusik haben wir für *Der Abgrund in uns* mit einem Musikprogramm komponiert.
David Riedel: Neben der eigentlichen Arbeit für den Film müssen wir tausende Mails lesen und schreiben, weil auch sehr viel Planung dahinter steckt. Das erklärt vielleicht auch die nackten Tatsachen in meinen Folgen, irgendwie muss man sich ja auch motivieren. (lacht)

**PC ACTION** Ihr verwendet als Grundlage für eure Filme das Spiel *The Movies*. Was hat euch zu dieser Entscheidung bewegt?
Bettina Bröckers: Ich bin eher durch Zufall an das Spiel *The Movies* geraten. Es war keine bewusste Entscheidung, da ich mich zuvor nicht mit Machinimas beschäftigt habe und somit auch keine Vergleichsmöglichkeiten hatte. Inzwischen habe ich auch eine Reihe anderer Programme getestet, die mich aber nicht wirklich überzeugen konnten. Und solange wir kein besseres Programm finden, bleiben wir dabei.
David Riedel: Wenn du dich einmal für ein Modell entschieden hast und damit gut fährst, warum solltest du umsteigen? Es war das erste brauchbare Programm zur Produktion der Filme, es war zuverlässig, vielversprechend, es wird bis zur letzten Szene ausgeschlachtet!

**PC ACTION** Wie viele Leute sind am Projekt beteiligt? Wer ist für was genau zuständig?
David Riedel: Inklusive der Sprecher sind es 20 Leute. Für die Produktion aber nur Bettina und ich, wir wechseln uns bei den Folgen ab. So hat jeder genügend Zeit. Während der andere dreht, überwacht man den Prozess und bringt Ideen ein.

**PC ACTION** Wisst ihr schon, wie die Geschichte um die FBI-Agentin ausgeht?
Bettina Bröckers: Jein ... Wir haben natürlich bestimmte Vorstellungen, auf die wir hinarbeiten, aber die letzten Worte sind noch nicht gesprochen. Viele Ideen kommen auch erst während des Schreibens oder während man gerade in den Dreharbeiten steckt.

**PC ACTION** Was denkt ihr über die Zukunft von Machinimas? Bleibt es ein Hobby? Denkt ihr, dass sich irgendwann auch richtig Kohle damit verdienen lässt, wie zum Beispiel als PC ACTION-Redakteur?
David Riedel: Schwer zu sagen. Bisher ist es bei vielen ein Hobby. Aber die Industrie schläft ja nicht. Bekannte Machinima-Macher wurden schon von der Game-Industrie abgeworben und in die Herstellung von Videosequenzen und Trailer involviert.
Bettina Bröckers: Ich denke, die Zukunft von Machinimas hat gerade erst begonnen. Das Potenzial ist jedenfalls längst noch nicht ausgeschöpft. Hier tut sich in den nächsten Jahren sicher noch viel. Für mich persönlich wird das jedoch nur ein Hobby bleiben, der Spaß-Faktor steht an erster Stelle.

**PC ACTION** Ihr veröffentlicht eure Serie *Der Abgrund in uns* exklusiv auf der PC ACTION-DVD. Das freut uns sehr. Euch hoffentlich auch. Bitte schreibt uns ein fünfzeiliges Gedicht, dass eure Dankbarkeit ausdrückt!
David Riedel:DANKE
ANKE
N
KNAD
EKNAD
Bettina Bröckers: Ein fünfzeiliges Gedicht?
Hilfe, so was kann ich nicht!
Ich frag mich, ob es sich auch reimen muss?
Und bin jetzt schon bei Zeile vier,
PC ACTION, wir danken dir!

**PC ACTION** Zum Abschluss: Plant ihr eine Machinima-Serie, in der Brüste eine tragende Rolle spielen?
David Riedel: Es lässt sich über alles reden ... (lacht)

Mitten im Nichts liegt die sogenannte Blut-Schlucht, an deren gegenüberliegenden Enden sich die Basen der verfeindeten blauen und roten Mannschaften befinden. Die rote Basis existiert nur, weil die blaue Basis existiert. Und umgekehrt. Sonst gibt es keinen Grund, seine Zeit hier am Anus der Welt zu verbringen. Das wissen natürlich auch die Soldaten, die sich nicht sonderlich motiviert zeigen, die feindlichen Kämpfer abzuknallen. Die witzige Geschichte, kombiniert mit dem schrägen Humor der Erfinder und den völlig durchgeknallten Charakteren, überzeugte nicht nur Computerspieler: *Red vs. Blue* wurde ein absoluter Zuschauermagnet. Anfangs als kurze Serie mit sechs bis acht Folgen geplant, beendete Rooster Teeth Productions im Juni vergangenen Jahres die fünfte Staffel mit Folge Nummer 100 und konnte teilweise Zuseherzahlen von mehr als 500.000 Personen verzeichnen. Natürlich blieb der Erfolg der Machinima-Streifen auch von kommerziellen Unternehmen nicht unbemerkt. Electronic Arts beispielsweise beauftragte Rooster Teeth Productions mit der Produktion einer Serie, um *Die Sims 2* zu bewerben. Der Name der Comedy-Reihe: *The Strangerhood*.

### MAKE LOVE, NOT WARCRAFT

Einer der Höhepunkte in der Geschichte der Machinimas war die *Southpark*-Folge *Make Love, not Warcraft* (Macht Liebe, nicht Warcraft). Die genial-witzige Geschichte: *Die World of Warcraft*-Gemeinde sieht sich dem gefährlichsten Gegner überhaupt gegenüber:


*Red vs. Blue* gehört bis heute zu den erfolgreichsten und beliebtesten Machinima-Serien.

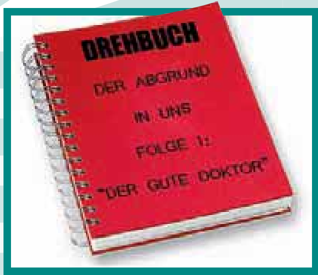

Die BBC-Dokumentation *Time Commanders* verwendete Szenen aus *Rome: Total War*.

# Alles im Kasten!

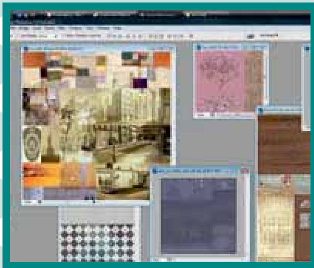
**Am Beispiel der Serie *Der Abgrund in uns* erklären wir Schritt für Schritt, wie ein Machinima entsteht: von der Idee zum fertigen Film.**

**SCHRITT 1: DIE IDEE**
Am Anfang steht die Idee. Wie ist die Geschichte des Films? Welche Darsteller kommen vor? Welche Schauplätze gibt es? All diese Dinge muss sich natürlich irgendjemand ausdenken und sammeln, erst dann kann man sich an ein vernünftiges Konzept machen.





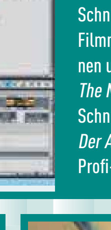

**SCHRITT 2: DAS DREHBUCH**
Steht das grobe Konzept des Films, geht's erst mal ans Drehbuch. Wie bei Hollywood-Produktionen schreiben die Autoren Szene für Szene genau auf, wer was wie sagt und sich wann wie wohin bewegt. Ist das Drehbuch fertig und abgesegnet, folgt der nächste Arbeitsschritt.



**SCHRITT 3: DAS SETDRESSING**
Beim sogenannten Setdressing texturieren die Macher die geplanten Drehorte neu und statten sie dann im Spiel aus. Zwar bietet *The Movies* bereits vorgefertigte Drehorte und Texturen, allerdings sorgt die individuelle Neugestaltung der Umgebung für mehr Abwechslung.



**SCHRITT 4: DER DREH**
Jetzt geht's ans Eingemachte, der Film entsteht. Beim Dreh werden die vorher geplanten Szenen anhand des fertigen Drehbuchs immer wieder mit neuen Kameraperspektiven abgedreht. Im Falle von *Der Abgrund in uns* passiert das mit dem Spiel *The Movies*.



**SCHRITT 5: DER SCHNITT**
Ist jede Szene im Kasten, folgt der Schnitt. Hier sichtet man das vorhandene Filmmaterial und wählt die besten Szenen und Kamera-Einstellungen aus. *The Movies* bietet zwar ein integriertes Schnittprogramm, die Produzenten von *Der Abgrund in uns* arbeiten aber mit Profi-Software.



**SCHRITT 6: DIE VERTONUNG**
Nach dem Schnitt liegt eigentlich schon der fertige Film vor, allerdings ohne Sprache. Also ab ins Tonstudio! Synchronsprecher leihen den virtuellen Charakteren Ihre Stimme und sprechen die Dialogtexte ein.





**SCHRITT 7: DAS SOUNDDESIGN**
Nachdem die Sprache der Charaktere aufgenommen ist, kommt es zur Finalisierung der Lippensynchronisation. Außerdem bekommt der Film passende Hintergrundgeräusche und Musik verpasst. Diese muss allerdings vorher noch komponiert werden.

**SCHRITT 8: DIE ENDABNAHME**
Jetzt ist der Film fast fertig, es geht jedoch noch mal zur Endkontrolle. David und Bettina sehen sich den Streifen einige Male komplett an, suchen nach verbliebenen Fehlern und beseitigen diese im Bedarfsfall. Ist das passiert, heißt's endlich: Film ab!

einem Menschen ohne Leben. Der Dauerzocker terrorisiert die Spieler – auch Kenny, Kyle und Cartman werden rücksichtslos abgeschlachtet, als sie nichts ahnend durch die virtuellen Ländereien wandern. Der Typ gewinnt schließlich so an Macht, dass selbst Blizzard und die Gamemaster nichts mehr gegen ihn unternehmen können. Steht das Ende von *World of Warcraft* bevor? Mitnichten: Die drei Hauptdarsteller beschließen, rund um die Uhr zu zocken und stark genug zu werden, um sich in einem finalen Kampf dem Übergegner zu stellen. Die *Southpark*-Folge erzählt die Geschichte zu einem großen Teil in der Spielwelt von Blizzards Kassenschlager und erhielt unter anderem den Primetime Emmy Award für außergewöhnliche Animationsfilme.



*The Movies*, Grundlage für die PC ACTION-exklusive Machinima-Serie *Der Abgrund in uns*.

## DO IT YOURSELF

Mittlerweile existieren Spiele, die das Drehen eigener Filme zum Inhalt haben. Einer der bekanntesten Titel ist das bereits erwähnte *The Movies* der Lionhead Studios, mit dem Kino-Fans kinderleicht und mit wenigen Handgriffen selbst eigene Streifen entwickeln. Auch das erwähnte PC ACTION-exklusive Machinima *Der Abgrund in uns* wurde mithilfe von *The Movies* produziert. Jedoch braucht es für einen guten Film viel mehr als eine leicht zu bedienende Software. Zunächst muss ein Drehbuch geschrieben werden. Dies setzt allerdings voraus, dass man sich Gedanken über die Geschichte gemacht hat, über die Charaktere, die Nebendarsteller, die Schauplätze und die Musik. Und dann fängt die Arbeit erst an: Vom Dreh über den Schnitt bis zur Vertonung und der Endabnahme ist es ein langer Weg bis zum fertigen Film: David Riedel und Bettina Bröckers, die Köpfe hinter *Der Abgrund in uns* arbeiten immerhin ganze zwei Monate, bis eine Folge abgeschlossen ist. Wie umfangreich die Produktion eines Machinimas ist, lesen Sie in unserem Extra-Kasten „Alles im Kasten!" Die Früchte dieser Arbeit sehen Sie exklusiv am Ende von PC ACTION-TV. Das ist aber noch lange nicht alles, als PC ACTION-Leser genießen Sie nämlich fortan das unglaubliche Privileg, neue Folgen exklusiv zu glotzen! Sozusagen unser Beitrag gegen den Fernsehschrott. Wer braucht da noch fette Richterinnen, C-Promis im Dschungelcamp oder ostdeutsche Lastkraftwagen-Fahrer, die nach Kanada auswandern? Wir jedenfalls nicht.

Michael Grill

**Info: www.machinima.com**


»Die ostdeutschen Soldaten fühlen sich wie zu Hause: Der Plattenbau bietet Schutz.«

Zu brutal für Deutschland? *Rainbow Six: Vegas 2* wartet auf eine Entscheidung: Wie es scheint, will die USK dem Taktik-Shooter keine Alterskennung erteilen.




## RAINBOW SIX: VEGAS 2

# Alles unter Kontrolle

***Rainbow Six: Vegas 2*** **sieht sich dem härtesten Gegner in der Computerspiele-Geschichte gegenüber: der USK.**

TAKTIK-SHOOTER | Grünes Blut, Roboter-Soldaten, gestrichene Spielinhalte: Für Freunde gepflegter Pixel-Schießereien ist Deutschland nicht unbedingt das Land, in dem der Honig – oder das Blut – fließt. Diese Erfahrung machte nun auch Ubisoft: Wie es scheint, will die USK dem Taktik-Shooter *Rainbow Six: Vegas 2* keine Alterskennung erteilen. Damit bestünde Indizierungsgefahr. Ubisoft zur Situation: „Bis zur endgültigen Entscheidung sagen wir nichts dazu." Wir vermuten, dass man bereits Überlegungen zu Einschnitten im Spiel anstellt, um doch noch irgendwie die Kurve zu kratzen. Sollte es sich dabei nur um minimale Änderungen handeln, lässt sich der geplante Veröffentlichungstermin am 27. März sicher halten. Wir schicken schon mal Stoßgebete los, auf dass wir uns ohne Entschärfungen durch Las Vegas ballern – und Ihnen nächste Ausgabe den Test zum Titel liefern können. Michael Grill

**Info: http://rainbowsixgame.de.ubi.com**


»*Das Fenster zum Hof* wurde oft kopiert.«

Alex Mercer im Kampf gegen Soldaten: Wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr – und sonst auch nichts.

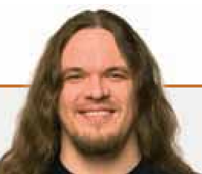
## PROTOTYPE

# Gut in Form

**Was kommt dabei raus, wenn sich Mystique von den X-Men mit Freddy Krueger paart? Verdammt viel Blut.**

ACTION | Alex Mercer hat ein Problem: Er wacht in seiner Wohnung auf, hat keinen Plan, wer er ist, und stellt obendrein fest, dass sich eine mysteriöse Seuche ausbreitet. Allerdings hat Alex Superkräfte: Er kann seine Hände in Klingen verwandeln, an Hausmauern hochlaufen und die Form und Gedanken getöteter Menschen absorbieren. Um an Informationen über Ihre Vergangenheit zu kommen, schnetzeln Sie sich durch eine offene Spielwelt à la *GTA* und hinterlassen dabei eine blutige Spur der Verwüstung. Die neuen Bilder und der Trailer sehen verdammt cool aus. Der BPjM sagen abgetrennte Gliedmaßen und literweise Blut vermutlich weniger zu. Geplanter Erscheinungstermin: 2008. Michael Grill

**Info: www.prototypegame.com**



# BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DAS ENDE DER GAMES CONVENTION UND IHRE WIEDERGEBURT



»Nette Bedienung.«

Die Messedamen stammten großteils aus dem Leipziger Umland. Wir hoffen, dass Köln da mithalten kann.

## What a Mess'!

Haben Sie es schon gehört? Die Spielemesse Games Convention zieht nach Köln. Mehr oder weniger. Denn der Name „Games Convention" bleibt im Besitz der Messe Leipzig, die neue Messe in Köln heißt „Games Com". Vermutlich um die Abkürzung GC weiterhin zu verwenden. Was ist passiert? Bereits seit geraumer Zeit hielten sich Gerüchte in der Spielbranche, dass die Tage der Messe in Leipzig gezählt seien. Ende Februar verkündete der ideelle Träger der Messe, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU), dann offiziell während einer Pressekonferenz in Berlin, dass ab 2009 die Spielekarawane von Leipzig nach Köln zieht. „Mit dem Standortwechsel sichern wir die Zukunft der deutschen Branchenmesse als europäische Leitveranstaltung", kommentierte BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters die Entscheidung der Mitgliedsunternehmen. Zu den Gründen für den Umzug heißt es in der dazugehörigen Presse-Erklärung, die Besucherzahlen hätten 2007 nicht die angepeilten 200.000 erreicht, sondern seien mit einem Plus von lediglich einem Prozent bei 185.000 stagniert. Die Hotelkapazitäten seien in Leipzig und Umgebung vollständig ausgeschöpft und der Leipziger Flughafen für die internationalen Besucher nur unterdurchschnittlich erreichbar. Es ist natürlich bestimmt nur ein Zufall, dass der neue Messeort der gleiche Ort ist wie der Firmensitz von Electronic Arts, des mächtigsten Spieleproduzenten der Branche. Wenige Stunden später hieß es von der Messe Leipzig: „Wir hätten das Konzept der Games Convention sehr gern mit unserem langjährigen Partner, dem BIU, weiterentwickelt", sagte Wolfgang Marzin, „idealerweise am Standort Leipzig – wobei wir stets betont haben, auch für andere Konzepte offen zu sein." Darauf hatte aber anscheinend keiner Lust. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man von zu hohen Standpreisen in Leipzig. „Messe und Industrie haben von Sachsens Ruf als führendem IT-Standort in Deutschland profitiert", betont der sächsische Wirtschaftsminister Thomas Jurk. „Eine erfolgreiche Leitmesse wurde beschädigt. Darum ist dies auch ein schlechter Tag für den Messestandort Deutschland insgesamt." Schade, dass Politiker sich nicht so für Spiele einsetzen, wenn mal wieder die sogenannten „Killerspiele" für einen Amoklauf verantwortlich sein sollen. Ich bin traurig, dass die Messe nicht mehr in Leipzig stattfinden soll. Seit der ersten GC 2002 habe ich mich jedes Jahr gefreut, wieder nach Leipzig fahren zu dürfen. Die ganze Stadt hat sich von oben bis unten auf die GC eingestellt und alle Besucher freundlich empfangen. Das muss Köln erst mal auf die Reihe bekommen. Andererseits liebe ich auch Köln und kann mir gut vorstellen, dass die GC dort ebenfalls funktioniert. Aber vom 20. bis 24. August öffnet die Messe ja noch einmal in Leipzig ihre Tore. Ich werde dort sein. Sie auch?

Drei Marines umzingeln einen Alien. Im Korridor attackiert ein zweites Monster einen Soldaten.

»Das Vieh hat unsere Gurke gefressen!«

ALIENS: COLONIAL MARINES

# Krabbelstunde

AUF DVD
VIDEO

**Wir haben mal wieder die Nase vorn: Stolz enthüllen wir den neuen Ego-Shooter von Gearbox Software für den PC. Noch Fragen?**

Sagt Ihnen *Aliens* etwas? Na der Film – oder besser gesagt: die vier Filme der Reihe? Nein, nie gehört? Dann sind Sie hier eigentlich komplett falsch. Begeben Sie sich bitte direkt zum Extra-Kasten: „Ach du dickes Ei" – dort erhalten Sie eine Zusammenfassung der Geschehnisse. Nach der Nachhilfestunde kehren Sie bitte genau HIERHER zurück. Los! Wenn Sie diese Zeile lesen, gehen wir davon aus, dass Sie sich mit der *Alien*-Thematik auskennen. Nun wird es ernst ...

**MACH EINEN ABFLUG!**

PC ACTION-Redakteure fliegen bekanntlich häufig ... von Schulen oder aus Kneipen. Doch für unsere Leser (ja, wir meinen SIE) nehmen wir sogar die Strapazen eines Trans-Atlantik-Flugs auf uns. So überlegten wir auch nicht lange und nahmen die Einladung von Sega sofort an. Schließlich führt uns die Reise nach Dallas ins wilde Texas, wo wir als erstes deutsches PC-Magazin einen Blick auf das seit über einem Jahr angekündigte *Aliens*-Spiel werfen durften. Da der zuständige Redakteur vor diesem Artikel den *Lost*-Test verfasste (Sie finden das Pulitzer-Preis-verdächtige Werk ab Seite 88) und ständig an den schlimmen Flugzeugabsturz am Anfang des Spiels denken musste, ging es ihm während einiger Turbulenzen denkbar schlecht. Doch der Vogel kam unbeschadet am Zielort an. Nach einem Tag Jetlag-Bekämpfung fuhren wir direkt zum Gearbox-Hauptquartier, das etwa 20 Minuten von der Innenstadt entfernt liegt. In einem schicken Präsentationsraum lümmeln wir uns in einen gemütlichen Sessel, dann geht das Licht aus – die Vorstellung beginnt!

**ALLER GUTEN DINGE SIND DREI...**

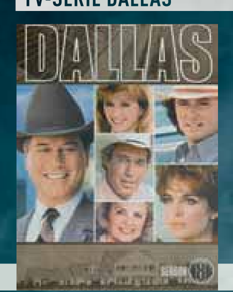
... haben sich die Entwickler von Gearbox wohl gedacht und der gespannten Spielepresse ein deftiges Level-Trio angerichtet. Doch bevor wir mit dem ersten Spielabschnitt beginnen, stimmen die Vorführer uns mit einer kurzen Rendersequenz ein: Wir sehen einen Soldaten von hinten. Er steht alleine in einem düsteren Gang. Das Licht flackert, wir erkennen die Anspannung in seinem Gesicht. Schwer atmend setzt sich der Kämpfer mit dem Sturmgewehr im Anschlag in Bewegung. Aus seinen langsamen Schritten schließen wir, dass der Gute jeden Augenblick mit etwas Schrecklichem rechnet. Noch wissen wir nicht, dass die kommenden 30 Sekunden seine letzten sein werden, und beobachten gespannt, wie er

## Das ist Texas!

**Die Exkursion zu Gearbox bescherte uns einen knapp einwöchigen Aufenthalt in Dallas. Unser Fazit: Alle Vorurteile gegenüber Texanern stimmen.**

Während die Bewohner der Innenstadt von Dallas „normal" aussehen, ändert sich dieser Eindruck, sobald man einen Fuß in einen Vorort der Metropole setzt. Dort trifft man nur Menschen mit Baumwollhemden, viel zu großen Gürtelschnallen und Jeans, bei denen sich auf 100 Meter Entfernung erkennen lässt, ob Mann Links- oder Rechtsträger ist. Wir haben noch mehr herausgefunden:

TV-SERIE DALLAS




Schreckliche Enthüllung um DIE texanische Vorzeige-Familie Ewing. In Wirklichkeit sind die Schauspieler gar keine echten Texaner und tragen privat auch keine Cowboyhüte – dies tun sie nur in *Dallas*. Zum Glück wurde der Mist vor Jahren abgesetzt.

»Schlimm: Wenn das Kind die Rollenspiel der Eltern beobachtet.«

Durch eine Luke am Boden sehen wir, wie ein Marine von zwei Aliens angegriffen wird.

»Nach dieser Lieferung wurde der Osterhase hingerichtet. «

Die Soldaten haben einen Nistplatz der Aliens gefunden und fackeln ihn ab .

auf das Ende des Korridors zuschleicht. Dann meldet sich der Motion-Tracker. Dieses Gerät sieht genauso aus wie im Film und zeigt Bewegungen in der Nähe. Irgendetwas scheint auf den Soldaten zuzukommen ... Doch bevor wir etwas erkennen, packen zwei knochige Arme zu und ziehen den Ärmsten nach oben aus dem Bildschirm. Was folgt, ist ein Schrei, dann ein ungesund klingendes Knacken und schließlich regnet es ordentlich Pixelblut. Danach wird der Bildschirm schwarz und Keith Schuler, der Chef-Designer von *Aliens: Colonial Marines*, schaut erwartungsvoll in die verdutzte Runde. „Es gibt einen Haufen Möglichkeiten, Menschen in Angst und Schrecken zu versetzen", sagt Schuler und grinst. „Am schlimmsten ist jedoch das, was man nicht sieht und was sich ausschließlich im Kopf abspielt. Die Fantasie kann ein gnadenloser Horror-Autor sein, der so furchtbare Szenen im Schädel des Spielers projiziert, dass man sie niemals auf einem Bildschirm darstellen könnte", ergänzt der gut genährte Gearbox-Mitarbeiter. Und schon wird das Licht erneut schummrig – das Grauen geht in die nächste Runde.

**MISSION 1: SWEEP & CLEAR**

Jetzt bestaunen wir das Spiel aus der Ego-Perspektive. Als nicht näher benanntes Mitglied einer US-Einheit verschlägt es den Spieler auf die gute alte Sulaco. Das durch den zweiten *Alien*-Film bekannt gewordene Raumschiff bietet einen Anblick des Schreckens: Völlig ausgebrannt, verwüstet und verdammt dunkel, ist dieser Ort genauso einladend wie unsere Redaktion. Mit angeschalteter Helmbeleuchtung und einem Squad-Kollegen erkundet der Präsentator die Umgebung. Während er zur Sicherheit jeden Winkel durchstöbert, unterhalten sich die anderen Soldaten im typischen *Aliens*-Stil. „Was auch immer das hier angerichtet hat, wir werden es zum Teufel jagen!", zischt der Mann neben dem Hauptcharakter und erntet von einem angespannten Mitstreiter sofort den Spruch: „Halt verdammt noch mal die Klappe und mach deinen Job!" Die Truppe scheint ein eingespieltes Team und ihre Handlungen wirken schon zu diesem frühen Entwicklungszeitpunkt sehr realitätsnah und militärisch. *Alien*-Fans freuen sich über das bekannte Szenario. Das Innere der Sulaco sieht genauso aus wie in den Kinostreifen. So schleicht der Held durch den Speiseraum und den Hangar. Dabei fühlt man sich mehr wie in einem interaktiven Film als in einem Computerspiel (Genau-

**RODEO-TURNIERE**



In keinem anderen US-Staat ist der Rodeosport auch nur annähernd so populär wie im wilden Texas. Eine ganze Nation flippt aus, wenn sich ein Verrückter länger als acht Sekunden auf einem Monster-Stier oder irren Pferd halten kann. Vorurteil bestätigt: In jedem Texaner steckt ein Cowboy.

**RANDYS KONSOLENZIMMER**



Bei unserem Besuch trafen wir auch auf Randy Pitchford, den Chef von Gearbox. Der vielbeschäftige Sympathiebolzen nutzte die wenigen Minuten, in denen er Zeit hatte, um uns sein Konsolenzimmer zu zeigen. Und hier sehen Sie nur einen kleinen Ausschnitt. Vorurteil bestätigt: Texaner lassen gern einen raushängen.


»Unhöflich: anderen vor die Tür schweißen.«

Das Motion-Tracker-Gerät meldet viele sich nähernde Außerirdische. Zur Sicherheit verschweißt ein Marine die Stahltür.

eres hierzu entnehmen Sie dem Extra-Kasten „Aus Alt mach Neu!" auf Seite 43). Doch dann die Überraschung! Außer in bekannte Bereiche der Sulaco verschlägt Sie das Programm an Stellen, die in den Filmen nicht vorkommen. Begeistert beobachten wir, wie der Soldat durch Schlafgemächer und Gruppenräume patrouilliert. Je tiefer er in das Raumschiff vordringt, desto stärker ist das Inventar zerstört: Riesige Blutlachen auf dem Boden, explodierte Computer und zerkleinertes Mobiliar weisen deutlich auf eine brutale Schlacht hin. Dann erspähen wir vier unversehrte Schlafkabinen. Obwohl sie leer sind, macht es den Eindruck, als seien sie vor Kurzem noch bewohnt gewesen. Fans wissen natürlich sofort Bescheid. Jetzt schlägt der Motion-Tracker aus. Das Gerät ist nicht wie bei den meisten anderen *Alien*-Spielen fest als Bildschirmanzeige eingebaut, sondern Sie müssen das Ding wie jede andere Waffe extra auswählen. Mit so einem Pfund in der linken Hand ist der Einsatz einer schweren Feuerwaffe aber nicht möglich – es bleibt Ihnen nur die Pistole zum Schutz. Die Markierung auf dem kleinen Radar führt uns zu einem Spind. Bevor wir aber dem Geheimnis auf den Grund gehen, bricht die Präsentation ab – man will ja nicht zu viel verraten ...

### MISSION 2: CLOSE ENCOUNTER

Im nächsten Level wurde der Spieler anscheinend von seinem Kollegen getrennt – denn er ist nun alleine unterwegs.

## INTERVIEW „WIR GARANTIEREN EIN DRAMATISCHES UND HÖCHST EMOTIONALES ERLEBNIS!"

**Wir sprachen mit Gearbox-Vize-Chef Brian Martel über Aliens, Mythen und Pillen.**


»Toll: einen sitzen haben.«

Brian Martel ist Vize-Chef und Creative Director von Gearbox-Software. Und nett ist er auch ...

**PC ACTION** So, so, ihr macht also ein *Alien*-Spiel. Wie kam es dazu und was fordert euch dabei besonders heraus?
Brian Martel: *Aliens* ist sozusagen die Mutter des Science-Fiction-Genres. Viele Spiele orientieren sich an dem Film oder bedienen sich an dessen Elementen. Als ich den Streifen als Kind sah, war ich begeistert und bis heute hat er einen Platz in meinem Herzen. Schuld an allem ist Sega! Wir haben über mehrere Titel gesprochen und sie hatten schließlich die Idee mit dem *Alien*-Spiel. Damit geht ein Traum für mich in Erfüllung!

**PC ACTION** Bitte beschreibe *Aliens: Colonial Marines* in drei Worten. Und nicht zu lange überlegen, gelle?
Brian Martel: Beängstigend, actiongeladen und umwerfend.

**PC ACTION** Das klingt gut. Ich habe übrigens ein paar Geschichten über euch gehört. Ihr arbeitet mit diesem Colonel zusammen – Colonel John Antal. Er hatte großen Einfluss auf die Entstehung der *Brothers in Arms*-Serie. Welche Rolle spielt er bei der Entwicklung von *Aliens: Colonial Marines*?
Brian Martel: Er ist der militärische Berater von Gearbox, ein Spezialist und hat sogar als Autor einige Science-Fiction-Geschichten herausgebracht. Er war schon immer an der Weiterentwicklung von Waffen interessiert und hat auch gern über futuristische Waffen nachgegrübelt. Antal bringt viele Ideen ein – und ist natürlich auch ein großer Fan der *Alien*-Filme.

**PC ACTION** Hat er schon einmal einen Krieg gegen Außerirdische geführt?
Brian Martel: Ohhhhh – es gibt da diesen mysteriösen Ort im Westen. Dort gibt es eine streng geheime Einrichtung und ich habe gehört, dass er da gearbeitet hat. Mehr darf ich darüber nicht sagen ...

**PC ACTION** Stimmt es, dass euer Bürogebäude schon mal von einem SWAT-Team gestürmt wurde? Was geschah an diesem Tag?
Brian Martel: Ja, das stimmt tatsächlich. Ich will hier keine Namen nennen ... ein Mitarbeiter brachte ein Luftgewehr mit zur Arbeit, weil er das Modell am PC nachbilden wollte. Dummerweise haben wir eine Bank im Erdgeschoss. Eine Frau entdeckte den Kollegen mit dem Gewehr im Aufzug. Sie muss total ausgeflippt sein und hat sofort die Polizei gerufen. Eine Spezialeinheit eilte heran und durchkämmte das Gebäude Stockwerk für Stockwerk nach oben. Schließlich platzten sie auch bei uns herein. Wir zeigten ihnen das Luftgewehr und die Einsatzkräfte fielen aus allen Wolken. Sie kannten sogar unsere Spiele, waren aber dennoch stocksauer und machten uns klar, dass wir das niiieee wieder tun sollen.

**PC ACTION** Wir wissen nicht, wie Außerirdische denken. Deshalb würde uns die künstliche Intelligenz eurer Computer-Aliens interessieren. Wie funktioniert das im Spiel?
Brian Martel: Sie wollen immer zum Spieler oder zu einem der Gruppenmitglieder – wen Sie eben gerade erwischen. Wenn Sie aber immer direkt auf dich zukommen, wird das schnell langweilig. Deshalb haben wir spezielle Techniken eingesetzt, die es den Aliens ermöglichen, die Umwelt zu benutzen. Sie springen von Objekt zu Objekt, klettern die Wände hoch und umgehen den Spieler. Deshalb wird man auch oft ganz plötzlich von hinten angegriffen – man muss wirklich seeehr vorsichtig sein – genau wie die Soldaten im Film.

**PC ACTION** Trifft man auf Original-Charaktere wie zum Beispiel Ripley? Spielt man die Filmhandlung nach?
Brian Martel: Nein, der Spieler bekommt eine völlig neue Geschichte präsentiert. Es findet zwar alles im *Aliens*-Universum statt und man erfährt ein paar Informationen, die man in den Filmen nicht bekommt, aber sonst ist der Spieler Teil einer anderen Spezialeinheit. Diese kennt zwar die Ripley-Truppe, hat aber andere Aufgaben zu lösen. Vielleicht erinnerst du dich: Im zweiten *Aliens*-Film gab es zwei Landungsschiffe. In einem davon ist die aus dem Film bekannte Truppe, in dem anderen eine unbekannte US-Einheit – und genau um die dreht sich das Spiel.

**PC ACTION** Verrate uns deinen Trick, wie du trotz all der Aliens nachts schlafen kannst.

Brian Martel: Pillen ... (lacht laut)

## Aus Alt mach Neu!

**Dank moderner Computer-Technik sieht *Aliens: Colonial Marines* fast so gut aus wie die *Alien*-Streifen. Man achte auf die Details.**










„Wir haben uns die Filme gefühlte 100 Mal angesehen", sagt Keith Schuler, Spieldesigner von *Colonial Marines*. „Nur so war es uns möglich, die vielen Kleinigkeiten zu finden und umzusetzen, die die *Alien*-Filme so besonders machen", fügt der ehemalige 3D-Realms-Mitarbeiter hinzu. Wenn man die Vergleichsbilder genau anschaut, muss man zugeben, dass der Herr nicht zu viel versprochen hat. Gerade das Raumschiff Sulaco aus dem ersten *Alien*-Film sieht dem Vorbild zum Verwechseln ähnlich. „Es sind genau diese Details, die auch die unheimliche Atmosphäre tragen", erklärt Kyle Davis, einer der Hauptprogrammierer und Leveldesigner des Spiels. „Anders als bei einem Film müssen wir die Gegenstände aber nicht nur ablichten, sondern auf dem PC quasi dreidimensional nachbauen, damit man sie von allen Seiten her betrachten kann. Da man im Film aber zum Beispiel nicht die Rückseite einer Kiste sieht, arbeiten wir hier sehr eng mit Syd Mead zusammen. Syd hat für sämtliche *Alien*-Filme Konzeptzeichnungen gemacht und ist sehr fantasievoll. Er sagt uns dann einfach, wie eben zum Beispiel solche Rückseiten der Kisten aussehen."

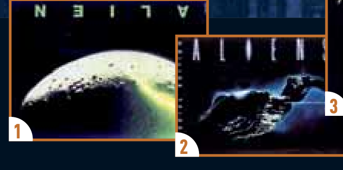
Doch halt! Nicht ganz alleine. Als unser Kämpfer an einem Belüftungsschacht an der Decke vorbeigeht, schnappt plötzlich ein Alien zu und zieht ihn nach oben. Die Sequenz ist natürlich geskriptet, aber trotzdem interaktiv. Während das schleimige Biest ihn langsam, aber sicher ins Verderben zerrt, leuchtet der obere Bildschirmrand auf. Nun muss der Spieler die Maus möglichst schnell in diese Richtung bewegen. Wir schauen einige Sekunden direkt in die fiesen Augen des Monsters, bevor der untere Rand anfängt zu blinken. Spontan folgt der Vorspieler dem Zeichen und erspäht eine lose Platte im Schacht. Sobald er seinen Blick auf sie richtet, fängt auch diese an zu flimmern. Per Tastendruck tritt der Typ das Teil aus der Verankerung und entwischt durch den entstandenen Spalt. Puh! Diese Sequenzen heißen Close Encounter (auf Deutsch bedeutet das so viel wie Nahkampf), sie sollen in allen möglichen Variationen im Spiel erscheinen. So kommt es immer wieder zu kurzweiligen Minispielen, die eine gelungene Abwechslung bieten. Außerdem sind diese Einlagen extrem aufregend.

**MISSION 3: MAKE A STAND**

Den Knüller haben sich die Entwickler natürlich für das Ende der Präsentation aufgehoben: Der Held befindet sich mit rund einem halben Dutzend Kollegen in einer Art Forschungsstation. Das Gebäude erinnert stark an die Kolonie auf LV-426 aus *Aliens: Die Rückkehr* – das ist aber nur eine Vermutung und die Gear-

## Ach du dickes Ei!

**Sie kennen einen der vier Filme nicht oder erinnern sich nicht richtig daran? Schämen Sie sich! Hier eine kleine Nachhilfestunde.**




**1. ALIEN: DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT (1979)**

Ein seltsames Funksignal weckt die siebenköpfige Besatzung des US-Frachtraumschiffs Nostromo aus dem Kälteschlaf. Die verdutzte Truppe landet auf dem Planeten LV-426, von dem das Signal ausgesendet wird. Kaum angekommen, entdecken sie eine Menge übergroßer Eier. Als sie sich nähern, springt ein Parasit aus einem der Dinger und setzt sich am Gesicht von Offizier Kane fest, um ihn als Wirt für seine tödliche Brut zu verwenden. Zurück auf dem Raumschiff, platzt ein Alien-Baby aus dem Bauch des Infizierten und flüchtet in die Lüftungsschächte. Das Vieh wächst wie der Teufel und frisst ein Mitglied nach dem anderen. Am Ende flüchtet Ripley (Sigourney Weaver) samt Alien mit der Rettungskapsel und befördert in einem packenden Finale das Vieh durch die offene Luke ins All. Ripley treibt alleine im All umher.

**2. ALIENS: DIE RÜCKKEHR (1986)**

Knapp 60 Jahre später findet ein Bergungsschiff die Rettungskapsel und bringt Ripley sicher zur Erde zurück. Der Militärausschuss nimmt ihr die Geschichte mit Außerirdischen nicht ab, weshalb sie ihren Offiziersstatus verliert. Erst als der Funkkontakt zur neu errichteten Station auf dem Alien-Planeten LV-426 abreißt, überträgt man ihr widerwillig das Kommando, um mit einer schwer bewaffneten Truppe Marines auf dem Planeten nach dem Rechten zu sehen. Auf LV-426 erwartet die Einheit ein Bild des Schreckens. Sämtliche Kolonisten wurden von den Aliens gefressen und sofort machen sich die Viecher auch über die frischen Leckerbissen her. Nach einer fantastischen Action-Orgie gelingt es Ripley, mit dem seltsamen Mädchen Newt zum Landungsschiff Sulaco zurückzukehren. Hier findet jener legendäre Endkampf statt, in dem Ripley die Alien-Königin mithilfe eines Lastenroboters aus der Ladeluke befördert.

**3. ALIEN 3 (1992)**

Aus der lange ersehnten Heimkehr zur Erde wird vorerst nichts. Ein Brand zwingt die Überlebenden erneut in die Rettungskapsel. Nach einer Bruchlandung auf dem Strafgefangenen-Planeten Fury steht Ripley alleine vor dem Gefängnis: Die kleine Newt und der Android Bishop haben diese Bruchlandung nicht überstanden. Es kommt, wie es kommen muss: Ein Face-Hugger, der sich ebenfalls in der Kapsel befand, befällt einen Rottweiler (eine Kuh im Director's Cut) und ratz, fatz bildet sich eine neue Alien-Armee. Nachdem rund die Hälfte der Häftlinge als Alien-Futter endete, bemerkt Ripley, dass sie selbst bereits eines der Viecher in ihrem Brustkorb ausbrütet – noch dazu eine Königin. Kurzerhand will sie dem bösen Treiben nun ein für alle Mal ein Ende setzen und stürzt sich selbst in ein Becken mit geschmolzenem Blei. Ende, aus? Denkste ...

**4. ALIEN: DIE WIEDERGEBURT (1997)**

Durch den großen Fortschritt in der Genforschung gelingt es einem Trupp Wissenschaftler 200 Jahre später, aus wenigem Genmaterial eine neue Ripley zu klonen – plus Alien-Königin-Fötus im Bauch. Es ist ja nichts Neues, dass das Militär ein Auge auf die außerirdischen Monster geworfen hat. Der Plan, aus dem Pack eine Art biologische Superwaffe zu schaffen, besteht seit dem ersten Teil. Nun ist es gelungen, erste Aliens zu züchten. Mithilfe ihres ätzenden Blutes gelingt den Kreaturen aber die Flucht aus ihren Gefängnissen und nicht viel später ist die Belegschaft der Forschungsstation nahezu komplett vertilgt. Gemeinsam mit einer Truppe kampferprobter Weltraum-Banditen schaffen es die Menschen, die schleimige Brut zu besiegen. Am Ende erledigt die arg gebeutelte Ripley das frisch geschlüpfte und vor allem peinlich aussehende Alien-Baby und kehrt zurück zur Erde.

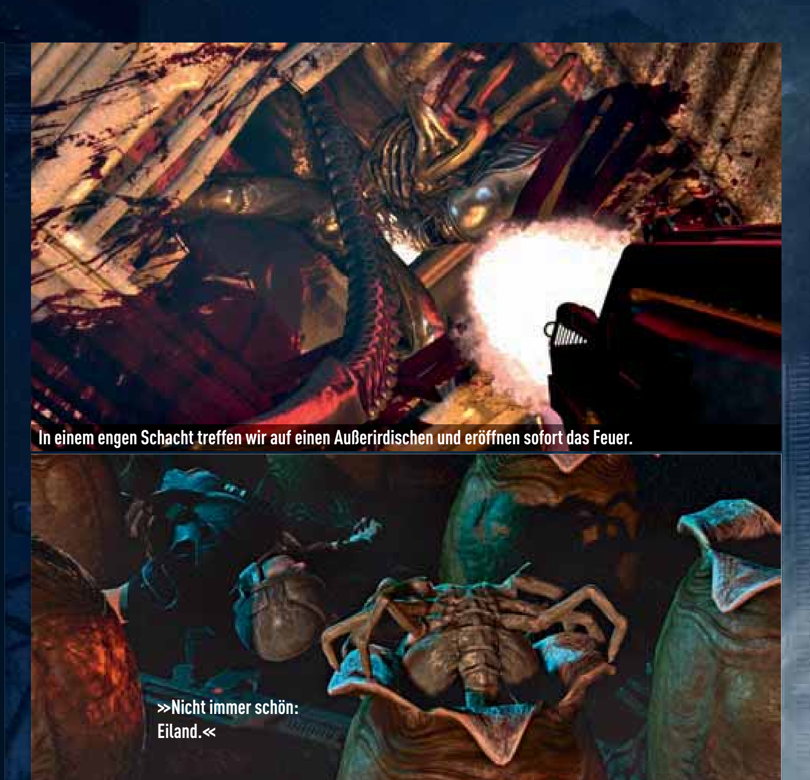
## Der dicke Mann im Ohr

**Auf Firmenreisen macht man die abgefahrensten Bekanntschaften. Heute: Ed Lima, Audio-Direktor von Gearbox.**

Er hat ein niedliches Büro irgendwo im Ganglabyrinth von Gearbox. Das Inventar ist überschaubar: zwei dicke Rechner mit der modernsten Sound-Software, jede Menge musikalischer Schnickschnack wie Rasselchen oder Flöten, ein fetter Synthi samt Extra-Keyboard und eine schnuckelige Auszubildende (geschätzte 19, Körbchengröße B). In diesem Raum nimmt der fröhliche Mann seine Spielmusik auf und bastelt neue – wie bei *Colonial Marines*. Dafür hat er von Twentieth Century Fox sämtliche Alien- und Waffengeräusche als EINE Sounddatei bekommen. Seitdem pfriemelt er an dem auditiven Kauderwelsch und ordnet die Geräusche den entsprechenden Waffen und Aliens zu. Und wozu das alles: Damit SIE während des Spiels die Original-Soundkulisse genießen dürfen. Danke, Ed!


»Magst mal anfassen?«

Audio-Direktor Ed Lima sorgt für die passende Soundkulisse sämtlicher Gearbox-Spiele.


In einem engen Schacht treffen wir auf einen Außerirdischen und eröffnen sofort das Feuer.

»Nicht immer schön: Eiland.«

Ein Face-Hugger verlässt das schützende Ei. Neben ihm liegen die Überreste eines Soldaten.

box-Herren wollen dazu auch nichts weiter sagen. Die Station ist nach allen Seiten mit großen Fenstern ausgestattet, verfügt über zwei Standgeschütze und an vielen Stützträgern hängen Gasflaschen. Eigentlich genau der richtige Ort für ein Picknick, wenn nicht wieder dieser vermaledeite Motion-Tracker die Idylle stören würde. Beim Blick auf den Radarbildschirm bekommen alle Anwesenden große Augen: Jede Menge Punkte bewegen sich mit rasender Geschwindigkeit auf uns zu. Der Großangriff der Aliens steht unmittelbar bevor. Hurtig macht sich die Belegschaft an die Vorbereitungen: Fenster werden verbarrikadiert, Bomben gelegt und Türen verrammelt. Wenn Ihnen der Standpunkt der Geschütze nicht passt, dürfen Sie diese nach eigenem Gutdünken verschieben. Minuten später sind alle in Position. Als die Aliens die Station stürmen, scheinen sie von überallher zu kommen. Sekunden später hallen Todesschreie durch die Station.

### GIB DEN TON AN

Um die Hintergrundgeschichte möglichst packend zu gestalten, engagierte Gearbox die Drehbuch-Autoren David Weddle und Bradley Thomson. Die beiden brillierten unter anderem mit der Handlung von *Battlestar Galactica* und sind mit ihrem Sinn für verworrene Geschichten prädestiniert für *Colonial Marines*. Doch die Entwickler haben einen weiteren prominenten Berater: Colonel John Antal hat seine kahlköpfige Birne gewaltig ausgewrungen und sich jede Menge Ideen bezüglich des Waffendesigns und Befehlssystems einfallen lassen. Mister Antal wirkte bereits bei der *Brothers in Arms*-Serie mit. Kenner dieses Spiels machen kleine Gemeinsamkeiten aus. So befinden sich auch in *Aliens: Colonial Marines* kaum Anzeigen auf dem Bildschirm und für Befehle reicht ein einziger Tastendruck. Na, das klingt doch bisher alles ziemlich lecker. Ralph Wollner

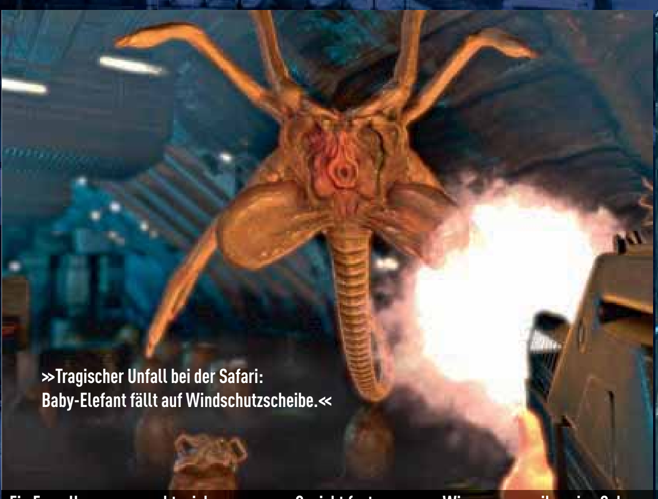
**Info: www.sega.com/alien**

### Aliens: Colonial Marines

| | |
|---|---|
| **GENRE** | Ego-Shooter |
| **HERSTELLER** | Gearbox/Sega |
| **FERTIG ZU** | 35% |
| **ERSCHEINT** | 2009 |
| **VERGLEICHBAR** | SW: Republic Commando, Turok |


**RALPH WOLLNER**

Bei der Reise nach Dallas spendierte mir Sega einen vielversprechenden Blick auf das Spiel. Okay, da sich *Brothers in Arms: Hell's Highway* als schwere Geburt entpuppte, hat sich das emsige Team noch nicht hundertprozentig *Colonial Marines* widmen können. Dennoch sieht das, was die Truppe bis dato hingelegt hat, schon sehr gut aus. Die wuseligen Schleim-Aliens sind bereits jetzt eine Klasse für sich. Da die Entwickler noch über ein Jahr Zeit haben, rechne ich mit dem besten Alien-Spiel seit *Aliens vs. Predator 2*. Das heisst was!


»Tragischer Unfall bei der Safari: Baby-Elefant fällt auf Windschutzscheibe.«

Ein Face-Hugger versucht, sich an unserem Gesicht festzusaugen. Wir verpassen ihm eine Salve .


Das Landungsschiff sieht dem aus *Aliens: Die Rückkehr* zum Verwechseln ähnlich.



»Sollte man nie drinnen telefonieren lassen: Indianer.«

Endzeitstimmung: ein Artwork des zerstörten und von Fabelwesen überrannten London.

## LEGENDARY

# Büchsenöffner

**Kleine Dinge haben oft große Folgen. Das dachte sich wohl auch der Vater von Saddam Hussein, als er an die fünf Minuten Spaß zurückdachte.**

In *Legendary*, dem neuesten Ego-Shooter der Leute von Spark Unlimited, die für Titel wie *Call of Duty: Finest Hour* (PS2, Gamecube, Xbox) oder das bald erscheinende *Turning Point: Fall of Liberty* verantwortlich sind, geht es Ihnen genauso: Die Welt steht vor ihrem Ende – und Sie ganz allein sind schuld daran. Im Gegensatz zu Saddams Erzeuger haben Sie es allerdings in der Hand, die Sache wieder einigermaßen gerade zu biegen. Keine allzu einfache Aufgabe, aber dafür eine verdammt spaßige. Zumindest nehmen wir das nach der Präsentation der US-amerikanischen Entwickler an, die uns mit einer spielbaren Alpha-Version für die Xbox 360 im Gepäck besuchten.

### AUSGEBÜCHST

Bei *Legendary* schlüpfen Sie in die Rolle von Charles Deckard. Der Mann ist Kunstdieb und er macht seine Sache verdammt gut. Charles stellt keine Fragen, er erledigt ganz einfach seinen Job. Auch Ihr neuester Auftrag klingt zunächst nach reiner Routine: In einem New Yorker Museum sollen Sie eine alte Kiste klauen. Als Sie den Ausstellungssaal betreten und sich der reich verzierten Truhe nähern, bemerken Sie eine kleine Öffnung. Neugierig wie Sie sind, pulen Sie natürlich darin herum: Plötzlich wird Ihre Hand eingeklemmt und mit einem seltsamen Mal versehen. Als wäre dieser kosmetische Makel in den Zeiten der Metrosexualität nicht schlimm genug, öffnet sich das Teil auch noch und die Erde beginnt zu beben. Riesige Brocken Gestein brechen aus der Decke, Säulen stürzen um, Hunderte geschockter Museumsbesucher rennen um ihr Leben – und Sie sind mittendrin. Bevor Sie überhaupt kapieren, was Sie da gerade getan haben, nehmen Sie Ihrem Leben zuliebe ebenfalls die Beine in die Hand und flüchten in letzter Minute ins Freie. Dumm nur, dass die Sache hier nicht wirklich anders aussieht. Im Gegenteil: In den Häuserschluchten von New York wimmelt es von Sagengestalten – und die sind alles andere als gut aufgelegt.

### ES WAR EINMAL NEW YORK ...

Mächtige Greife fliegen umher, schleudern Autos durch die Gegend und gönnen sich zwischendurch einen kleinen Imbiss in Form des Typen, der gerade noch schreiend neben Ihnen stand. Wenige Meter vor Ihnen baut sich plötzlich ein gewaltiger Golem aus den Trümmerteilen zerstörter Häuser auf und zieht eine Schneise der Verwüstung durch die Ostküstenmetropole. Irgendwie schaffen Sie es schließlich, in ein Haus zu flüchten, ohne gefressen oder zu Tode getrampelt zu werden, und atmen erst einmal tieeef durch – genau wie wir während der Präsentation. Craig Allen, Chef der *Legendary*-Macher Spark Unlimited, drückt auf „Pause". Und langsam beginnen sich auch die Kinnladen der anwesenden Personen wieder Richtung Oberkiefer zu bewegen. Die Inszenierung passt, so viel steht schon mal fest.

### WEM GEHÖRT DIESE BÜCHSE?

Wie der aufmerksame Leser sicher bereits vermutet, handelt es sich bei der kunstvoll verzierten Kiste nicht einfach nur um einen Umzugskarton, sondern um die mythenumwobene Büchse der Pandora. Der Sage nach lebten früher unfreundliche Wesen wie eben Greife oder Werwölfe auf der Erde und machten unseren schönen Planeten nicht gerade zu einem Ort, an dem man seine Kinder großziehen möchte: Der Mensch war zu jener Zeit nämlich nicht nur Jäger, sondern auch Beute. Das sogenannte Council of 98, ein Geheimbund tapferer Männer, konnte die blutrünstigen Wesen schließlich in die Büchse der Pandora verbannen und die Menschheit so vor der Vernichtung schützen. Bisher haben



Ein Werwolf attackiert uns in der Ruine, die früher mal New York war.



Überraschung! Der Minotaurus bricht durch die Wand neben uns und geht zum Angriff über.

Greife sind große, starke Gegner, die Sie am besten mit schlagkräftigen Knarren ausschalten.

die Mitglieder dieser Vereinigung das Geheimnis rund um die kleine Kiste gehütet, von der unser Überleben abhängt. Der Schwarze Orden hingegen, für den Sie das Teil klauen sollten, wollte die Kreaturen befreien und unterjochen, um die Weltherrschaft zu übernehmen. Dann kam allerdings ein neugieriger Kunstdieb daher und konnte seine Finger nicht von der Truhe lassen. Der Rest der Geschichte ist bekannt. Sie stehen nun also zwischen den Fronten: Ihre Aufgabe ist es, die Hintergründe aufzudecken und ganz nebenbei die mythischen Gestalten dorthin zurückzubomben, wo sie hergekommen sind. Dabei dürfen Sie nicht nur in New York, sondern auch in London und einigen umliegenden Kleinstädten durch die linearen Levels pflügen. Und da wären wir auch schon beim Thema. Bevor wir uns noch länger mit der etwas verwirrenden Geschichte aufhalten, kommen wir zum wirklich wichtigen Teil von *Legendary*: dem Ballern.

## WEHR-WOLF

In einer der gezeigten Missionen hatten wir höchstpersönlich den Finger am Abzug und kämpften uns durch die engen Straßen einer englischen Kleinstadt. Dabei fiel uns vor allem die gute künstliche Intelligenz der Widersacher auf. Kleines Beispiel gefällig? Während wir einen Werwolf mit der Maschinenpistole beharkten, kletterte einer seiner Kollegen unbemerkt an der Decke über uns und fiel uns in den Rücken. FIES! Die Viecher nutzen die Umgebung überhaupt recht clever, verstecken sich, brechen überraschend durch Mauern oder Fenster und werfen mit Gegenständen nach Ihnen. Eine weitere gute Idee: Sie können Ihre Feinde gegeneinander ausspielen. Die Fabelwesen haben es nämlich nicht nur auf Sie abgesehen, sondern verhalten sich wie Kollege Brehme am Gratis-Buffet: „Fleisch ist Fleisch" lautet die Devise, also haben auch Ihre menschlichen Gegner damit zu tun, sich das unfreundliche Getier vom Hals zu halten. Die Monster sind sowieso die eigentlichen Stars in *Legendary*. Die Palette reicht von tödlichen Werwölfen über beängstigende Nari, Seelen toter Babys aus der chinesischen Mythologie und mächtige Greife, die mal eben ein Auto auf Sie fallen lassen, bis zu riesigen Titanen, gegen die Sie mit konventionellen Knarren kein Land sehen. Apropos Knarren: Neben gängigen Schießeisen wie Maschinenpistolen, Sturmgewehren und Raketenwerfern steht Ihnen ein Schockwellen-Angriff zur Verfügung, mit dem Sie anhängliche Widersacher weg-


Schnell und agil: Werwölfe sind verdammt starke, schwer zu treffende Gegner.



Besser abhauen: Dieser Greif hat es auf Sie abgesehen, mit der schwachen Pistole stehen Ihre Chancen aber schlecht.

INTERVIEW

# „WIR ERSCHAFFEN EINE LEBENDIGE WELT."

**Wir sprachen mit Craig Allen, Chef von Spark Unlimited, über die abgedrehte Geschichte von *Legendary*, den Mehrspieler-Modus und warum zum Teufel keine Brüste im Spiel zu sehen sind.**


Craig Allen, Chef der Spieleschmiede Spark Unlimited, auf der PC ACTION-Interview-Couch.

**PC ACTION** Beginnen wir mit der allerwichtigsten Frage: Werden wir in *Legendary* Brüste zu sehen bekommen?
Craig Allen: (lacht) Nein, ich denke nicht.

**PC ACTION** In *Turning Point* übernehmen Nazis New York, bei *Legendary* wird die Ostküstenmetropole von Monstern überrannt. Was habt ihr gegen diese schöne Stadt?
Craig Allen: Jeder mag gut inszenierte Katastrophen, ob in Filmen oder in Spielen. Und New York ist einfach ein super Ziel für so etwas.

**PC ACTION** Mit wie vielen Gegnertypen bekommen wir es zu tun und wie unterscheiden sie sich?
Craig Allen: Da sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet, wissen wir die genaue Monsterzahl noch nicht, es werden aber mindestens zehn oder zwölf. Uns ist wichtig, dass jedes Monster einzigartig ist. Sie verhalten und bewegen sich unterschiedlich und man muss unterschiedliche Taktiken anwenden.

**PC ACTION** Welche Knarren stehen dem Spieler zur Verfügung, um die Dinger dorthin zurückzuballern, wo sie hergekommen sind?
Craig Allen: Es wird eine Vielzahl von konventionellen Waffen geben, von Handfeuerwaffen und automatischen Knarren bis zu heftigen Raketenwerfern.

**PC ACTION** Wird es möglich sein, die Umgebung in ihre Einzelteile zu zerlegen?
Craig Allen: Mit *Legendary* wollen wir erreichen, dass der Spieler denkt, er bewege sich in einer lebendigen Welt. Die Kreaturen sollen sich wie der Spieler der Umgebung bewusst sein. Sie können Gegenstände aufheben, sie auf dich werfen und durch Wände brechen. Deshalb war uns das Zerstörungssystem sehr wichtig.

**PC ACTION** Bietet das Spiel offene Areale, die man auf eigene Faust erkunden kann?
Craig Allen: Wir haben uns für eine eher lineare Erzählstruktur entschieden, die eine emotionale Wirkung beim Spieler erzeugen soll. Was *Legendary* von anderen Ego-Shootern unterscheidet, ist, dass du nicht einfach zuschaust, wie deine Feinde vorhersehbare Pfade entlanglaufen. Die Monster werden die Umwelt zu ihrem Vorteil nutzen. Es wird sich anfühlen, als ob du in einer Arena kämpfst.

**PC ACTION** Gibt es in *Legendary* auch einen Mehrspieler-Modus?
Craig Allen: Ja, natürlich. Beim Mehrspieler-Part haben wir uns darauf konzentriert, das aus Ego-Shootern bekannte Spiel von „Töten und getötet werden" etwas zu ändern. Deshalb haben wir auch bei herkömmlichen Modi die Kreaturen integriert, um einen zusätzlichen Chaosfaktor ins Spiel zu bringen.

**PC ACTION** Warum sollten Spieler *Legendary* spielen und nicht andere Ego-Shooter?
Craig Allen: Das Coolste an *Legendary* ist, dass wir eine mythologische Welt in der heutigen Zeit zum Leben erwecken. Das ist eine interessante Mischung, die bisher noch kein Spiel versucht hat.

**PC ACTION** Um ganz genau zu sein, habt ihr einen kleinen Fehler im Spiel: Laut dem Kunsthistoriker Erwin Panofsky resultiert das Wort „Büchse" aus einem schlimmen Übersetzungsfehler. In Wahrheit war die Büchse der Pandora eigentlich ein großer Vorratskrug, auch Pithos genannt. Was sagt ihr zu eurer Verteidigung?
Craig Allen: (lacht) Ups, da gibt's wohl noch einiges zu klären, wenn ich wieder im Büro bin. Seid euch versichert, es werden Köpfe rollen! Aber mal im Ernst: Es geht ja weniger darum, ob wirklich alles korrekt ist, sondern einfach nur darum, ein gutes Spiel zu machen.

**PC ACTION** Zum Abschluss: Plant ihr schon einen zweiten Teil? Und falls ja, werden wir da Brüste zu sehen bekommen?
Craig Allen: (lacht) Wow, jetzt weiß ich, was man braucht, um einen Kassenschlager für Deutschland zu produzieren! Wir hoffen natürlich, dass es mehrere Teile geben wird. Und wir werden euren Vorschlag im Hinterkopf behalten.

schleudern. Die Energie dafür saugen Sie – wie Ihre Lebenspunkte – aus toten Monstern. Jetzt wissen Sie auch, wozu das bereits angesprochene Mal auf Ihrer Hand gut ist.

## MONSTER-SAFARI

*Legendary* bietet nicht nur Spaß für Solisten, auch Mehrspieler-Fans dürfen die Sau rauslassen. Im Team-Deathmatch beispielsweise kämpfen zwei Vierer-Teams gegeneinander. Das Besondere daran: Die fiesen Mythen-Wesen sind ebenfalls mit von der Partie und sollen als zusätzlicher Stressfaktor fungieren. Wir sind gespannt, wie das im fertigen Spiel aussieht. Außerdem gibt es laut Angabe der Entwickler auch einen sogenannten Safari-Modus, ebenfalls mit Vierer-Gruppen. Hier besteht Ihre Aufgabe allerdings nicht darin, das gegnerische Team aus dem Weg zu räumen, sondern so viele Monster wie möglich zu fangen. Anzocken durften wir den Mehrspieler-Modus noch nicht, die Ankündigungen der Entwickler klingen aber auf alle Fälle interessant.

## DIE KEHRSEITE

So gelungen die abgedrehten Monster und die ungewöhnliche Szenerie daherkommen, technisch konnte *Legendary* trotz *Unreal*-Engine 3 nicht recht überzeugen: Die Grafik wirkt stellenweise noch steril, leblos und detailarm. Die Entwickler wollen hier zwar noch ordentlich nacharbeiten, allzu viel Zeit bleibt aber nicht mehr. Der Titel soll schließlich im dritten Quartal bei uns eintrudeln.

Ein dickes Fragezeichen steht auch über der deutschen Version: brennende Zivilisten, die von Greifen gefressen werden? Alpha-Werwölfe, denen Sie die Birne wegknallen müssen? In Zeiten, in denen sogar Aids, Ebola, Dummheit, Fettleibigkeit und der Klimawandel blutigen Computerspielen zugeschrieben werden, nicht unbedingt die beste Voraussetzung für Erfolg auf dem deutschen Markt. Wir hoffen jedenfalls das Beste. Alles in allem bringt *Legendary* ein bunt gemischtes Paket an guten Ideen ins Genre. Wenn alles glatt läuft und die Entwickler die verbleibende Zeit noch nutzen, können sich Ego-Shooter-Fans auf ein interessantes Stück Frischfleisch freuen.

Michael Grill

**Info:** www.legendarythebox.com

### Legendary

| | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| HERSTELLER | Spark Unlimited/Atari |
| FERTIG ZU | 70% |
| ERSCHEINT | 3. Quartal 2008 |
| VERGLEICHBAR | Bioshock, Timeshift |


MICHAEL GRILL

Greifen, Minotauren, Werwölfe und Golems mitten im Trümmerhaufen, den wir früher als New York kannten? Und ich darf die Dinger abknallen? Her damit! Die abgefahrene Geschichte und der ungewöhnliche Mix aus Neuzeit und Mythologie rocken die Hütte! Trotzdem war ich nach der Präsentation skeptisch: Einerseits mag ich das Spiel aus oben genannten Gründen jetzt schon. Andererseits wirkte die Optik noch ziemlich mau. Aber wie gesagt, bis zur Veröffentlichung, so der angepeilte Zeitraum wirklich eingehalten wird, ist ja noch ein kleines Weilchen hin. Zu guter Letzt noch eine persönliche Bitte: Schließen Sie die BPjM in Ihr Abendgebet ein, auf dass die Leute dort beim Test von *Legendary* einen guten Tag haben.


»Ist am Wochenende immer blau: Kirstens Dunst.«

Ein sogenannter Nari, die Seele eines toten Babys aus der chinesischen Mythologie.


»Hansis Fütterung wurde mit der Zeit immer aufwändiger.«

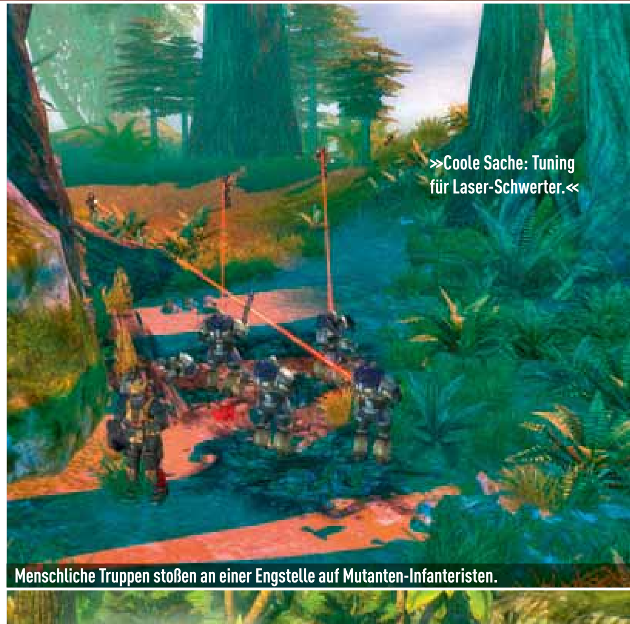
„Fleisch ist Fleisch" lautet die Devise: Was sich bewegt, wird angegriffen.

Einige Infanteristen der Menschen kämpfen gegen einen der zahlreichen Endbosse.

»Hat zugenommen: Keuli Minogue.«

WORLDSHIFT

# Keine heile Welt


»Coole Sache: Tuning für Laser-Schwerter.«

Menschliche Truppen stoßen an einer Engstelle auf Mutanten-Infanteristen.


Trooper mit Granatwerfern bekämpfen eine anrückende Gruppe Widersacher.

**Unter Echtzeitstrategen ist *Worldshift* seit einiger Zeit ein Thema. Wir spielten die Beta-Version des innovativen Titels.**

Der 17. April scheint ein Datum zu sein, das besondere Ereignisse magisch anzieht. Columbus erhielt an diesem Tag die Erlaubnis und finanzielle Unterstützung, ohne die er nie Amerika entdeckt hätte, die Invasion in der Schweinebucht hätte die Welt an diesem Datum fast in den Atomkrieg gestürzt und vor 23 Jahren tat sich an ebendiesem Tag der Himmel auf und der Autor dieser Zeilen wurde geboren. Dieses Jahr erscheint Worldshift am 17. April – vielversprechend oder Zufall? Wir spielten den Strategietitel in der Beta-Version an.

### FEINSCHLIFF VONNÖTEN

*Worldshift* lässt sich in drei Abschnitte einteilen: Einzelspieler, Spieler gegen Spieler (PVP) und Spieler gegen Monster (PVE). Ein Problem, das uns während des Spielens in jedem der drei Bereiche auffiel – und an dem die Entwickler bis zur Veröffentlichung unbedingt noch arbeiten müssen –, ist die mangelhafte Balance. Gerade im Einzelspieler-Modus war es teilweise frustrierend schwer, die Missionen siegreich abzuschließen. Ganz spaßig ist der PVP-Modus, in dem die Spieler genretypisch gegeneinander antreten. Doch die eigentliche Stärke von *Worldshift* liegt im PVE-Modus. Hier spielen meist drei Teilnehmer auf einer Karte und müssen möglichst gut zusammenarbeiten, um die teils riesigen Gegner zu besiegen. *Worldshift* gestaltet sich nicht als Strategiespiel, bei dem Sie Massen an Einheiten dirigieren, im Gegenteil: „Klasse statt Masse" lautet hier die Devise. Mit sechs Einheitentypen und einem Helden (der so einiges an beeindruckenden Spezialfähigkeiten im Gepäck hat) müssen Sie Ihre Kräfte möglichst geschickt einsetzen, um den Sieg zu erringen. Bleibt zu hoffen, dass den Entwicklern bis zur Veröffentlichung noch die Balance gelingt. Dennis Blumenthal

**Info: www.worldshift-game.com**

## Worldshift

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Black Sea Studios/Black Inc. |
| FERTIG ZU | 85% |
| ERSCHEINT | 17. April 2008 |
| VERGLEICHBAR | C&C, World of Warcraft |

DENNIS BLUMENTHAL



Ich muss zugeben, ich bin mir noch nicht so ganz sicher, wo ich *Worldshift* einordnen soll. Es gibt Momente, in denen ich das Spiel in den Himmel loben will, dann gibt es wiederum Stellen, bei denen ich mir denke: Wie kann man nur ...?! Besonders die im Text erwähnten Balance-Probleme ließen mich mehrmals fast mit der Tastatur auf den Monitor einprügeln. Vieles hat mir aber auch gefallen, beispielsweise die zahlreichen Gegenstände, mit denen man seinen Helden rollenspieltypisch aufwertet. Im April wissen wir mehr.

Ein Roboter (links) eröffnet das Feuer. Gesteuert wird er von einem Geistwesen (das orangefarbene Dingens über dem Kopf).

»Das Schönste nach der Arbeit ist der Feuerabend.«

## THEY

# Besuchmaschinen




**Alienangriff Nummer 72.393 seit Erfindung des Computerspiels: Diesmal kommt eine Roboterarmee auf Stippvisite. Schnarch? Nicht zwingend.**

Schließlich wartet der Shooter *They* zumindest mit einer großen Besonderheit auf: Sie fummeln während des Science-Fiction-Abenteuers immer wieder an Ihrer Freundin rum! Weil sich PC-Spieler eh nicht mit Weibern auskennen, haben die Entwickler allerdings die Waffe des Helden zur Freundin gekürt. Die darf er höchstselbst designen, zusammenschrauben und immer wieder verändern (lesen Sie dazu rechts den Kasten „Du hast ja einen an der Waffe!“). Darüber hinaus soll eine Mystery-Hintergrundgeschichte im Stil der Fernsehserien *Lost* und *Heroes* dafür sorgen, dass Wohnzimmer-Weltenretter dank des Hormons Adrenalin fleißig Samba tanzen, sobald sie mit den zusätzlich angekündigten Horror-Elementen Bekanntschaft machen. Doch worum geht es genau? Nun, Sie schlüpfen in die Rolle eines Ex-Soldaten, der im Jahr 2012 mit seinem Kumpel, einem Gleiterpiloten, von Stadt zu Stadt düst, um Überlebende zu suchen, nachdem geheimnisvolle Blechmännchen begonnen haben, Mutter Erde sozusagen dem Erdboden gleichzumachen. Während einer Präsentation in unseren unheiligen Redaktionshallen bekamen wir ein virtuell nachgebildetes London zu sehen. Genreüblich ballerte sich der Recke in der Ich-Perspektive durch Horden von Außerirdischen.

### DAS WIDERLICHSTE MONSTER

Eine wichtige Rolle bei der mysteriösen Geschichte, von der die Entwickler noch nicht viel preisgeben wollen, spielt ein Wesen, das an Abscheulichkeit nicht zu überbieten ist. Es handelt sich um die fieseste Kreatur des Universums. Sollte Ihnen so was mal im wirklichen Leben grinsend, sabbernd und mit großen Augen vor die Füße laufen, nehmen Sie besser die Beine in die Hand! Wovon wir sprechen? Von Kindern natürlich. Okay, für den in diesem Shooter auftauchenden Jungen sind zwar keine Alimente fällig, doch das Balg sorgt mit seinen ominösen Auftritten immer wieder für gruselige Momente. Das erinnert uns ein wenig an Mini-Gruselbraut Alma aus *F.E.A.R.*, wenngleich ihr Pixel-Bruder in *They* eher friedlich gesinnt ist und Tipps liefert. Na gut, dann überlegen wir uns das mit der virtuell-postnatalen Abtreibung noch mal. Harald Fränkel

**Info:** www.they-thegame.com

| They | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| HERSTELLER | Metropolis Software/IMC |
| FERTIG ZU | 40% |
| ERSCHEINT | 2009 |
| VERGLEICHBAR | Blacksite; Prey |

HARALD FRÄNKEL

Fremdartige Wesen, die mörderische Maschinen steuern – irgendwie erinnert mich das an Frauen am Steuer und allein deshalb kommt *They* schon mal ziemlich gruselig daher. Allerdings: Das Spiel dürfte mit der Qualität der Hintergrundgeschichte stehen und fallen und der eine London-Level, den wir gesehen haben, wirkte doch noch recht gewöhnlich. Die Möglichkeit, selbst als Waffenfabrikant tätig zu werden, finde ich jedoch klasse. Aus diesem Grund ist vorsichtiger Optimismus durchaus angebracht.

## Du hast ja einen an der Waffe!

**Lieber Herr Beckstein, demnächst lernen Computerspieler sogar, wie sie Waffen bauen können.**

In *They* gibt's nur eine Wumme – die allerdings dürfen Sie selbst designen. Zur Verfügung stehen rund 250 Bauteile. Damit bestimmt der Spieler Funktion, Leistung und Optik. Das Tuning à la *Need for Speed* erlaubt es etwa, einen Raketenwerfer mit Scharfschützenoptik oder Schrotflinten-Plasmastrahler zu entwerfen. Außerdem gibt es Extras wie Nachtsichtgeräte. Im Mehrspielermodus versprechen Tauschgeschäfte viel Spaß.



Dieses Bild zeigt, wie der Spieler die Farbe seiner Waffe ändert.

Der weibliche Läufer Faith steht an der Kante eines Wolkenkratzerdaches und blickt in eine Straßenschlucht. Idyllisch.

MIRROR'S EDGE

# Turmspringen

»Ich sag es dir jetzt zum letzten Mal, Schatz: Das Bier ist im KELLER!«

**Gerne schlüpfen wir in die virtuelle Haut eines Rebellen. Besonders wenn es sich dabei um eine hübsche, athletische Asiatin handelt …**

Eine Anspielstunde bei Entwickler Dice in Stockholm verschaffte uns einen ersten Eindruck von *Mirror's Edge* und ließ uns auch gleich den Atem stocken: Ein solch intensives Gefühl von Höhe haben wir bislang in keinem anderen Spiel erlebt. Es soll ja Menschen geben, die nicht gemütlich von A nach B spazieren können. Stattdessen überspringen solche Leute Mülltonne C, vollführen eine saubere Rolle auf Vorgarten D, erklimmen überflüssigerweise Hauswand E, nur um anschließend mit einem gestreckten Salto von Dach F elegant auf Ziel B zu landen. Verrückt, oder? Diese Vorstadt-Artisten nennen sich Traceure, ihr Akrobatik-Tick heißt Le Parkour und sie scheinen völlig außerstande, sich normal fortzubewegen. Faith, die Protagonistin aus *Mirror's Edge*, bedient sich ähnlicher Methoden, hat aber im Unterschied zu den Parkour-Anhängern einen guten Grund für ihre Klettereinlagen: Sie ist auf der Flucht. In einer fiktiven Zukunft überwacht der Staat jegliche Kommunikation, nur einige wenige Rebellen wollen sich damit nicht abfinden und bekriegen das System, indem sie Informationen am „Big Brother" vorbeischleusen. Faith arbeitet als Läufer für diese Widerständler. Bedeutet: Sie ist eine Diebin mit akrobatischen Fähigkeiten, die jeden Traceur vor Neid erblassen lassen – und uns erst Recht!

## FLUCHT ODER SEGEN?

Ihre Aufgabe im Kampf gegen das System ist es, der gelenkigen Asiatin in der Ego-Perspektive zur Flucht zu verhelfen. Bahnen Sie sich einen Weg von Dach zu Dach, um das Diebesgut in Sicherheit zu bringen! Mit nur zwei Tasten vollführen Sie dabei wahnwitzige Sprünge, hangeln sich an Seilen entlang, landen elegant mit einer Rolle oder klettern kurzerhand Hauswände empor. Die gewollt sterile Umgebung unterstützt Sie dabei. Auf überwiegend weiß gehaltenen Gebäuden finden Sie immer wieder rot markierte Objekte, die Ihnen den richtigen Weg weisen. Bei besonders todesmutigen Sprüngen hilft eine Zeitlupen-Funktion, die Ihnen genug Zeit verschafft, um einen eventuell verkorksten Absprung selbst in der Luft noch zu retten.

## DU BIST NICHT ALLEIN!

Natürlich sind Sie nicht allein unterwegs – Sicherheitspersonal heftet sich an Ihre Fersen, versperrt Ihnen den Weg oder verfolgt Sie per Helikopter. Und auch wenn der Fokus von *Mirror's Edge* auf Geschicklichkeit und Umgebungsrätseln liegt, greifen Sie in bestimmten Situationen schon mal zur Waffe oder knallen Ihren Gegnern Füße und Fäuste vor den Latz.

Jürgen Krauß

**Info:** **www.dice.se**

**Mirror's Edge**

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Dice/Electronic Arts |
| FERTIG ZU | 70% |
| ERSCHEINT | Herbst 2008 |
| VERGLEICHBAR | Prince of Persia: Sands of Time |

JÜRGEN KRAUSS

Ich wusste anfangs nicht, was ich von diesem dreidimensionalen Jump & Run halten soll. Doch die ersten Spieleindrücke lassen die Zweifel schneller verfliegen, als ich „Sport ist nur virtuell ein Vergnügen" sagen kann. Faiths Akrobatik-Repertoire ist olympiareif – die Rebellenbraut macht sogar noch an den Kufen eines Helikopters eine gute Figur. Stimmen auch die Verfolger-KI und die Levelgestaltung, könnte das Spiel ein Knaller werden. In jedem Fall gebührt Dice Respekt, nach *Battlefield* auch mal wieder ein frisches Thema anzufassen.



»Aufdringlich: Vertreter.«

Kämpfe sind in *Mirror's Edge* nebensächlich, aber spektakulär.



»Langweilig: Untergrundbewegungen.«

Sie sind nicht nur auf Dächern, sondern auch in U-Bahn-Schächten unterwegs.

»Nach kleineren Mängeln beim Tankverschluss startete VW eine Rückrufaktion.«

Die Optik von *Grand Theft Auto 4* kann sich sehen lassen: Effekte wie Explosionen schauen einfach klasse aus!

## GRAND THEFT AUTO 4

# Vom Leben und Serben

**Es kommt. Ein Auto. Eine Knarre. Ein Mann. *Grand Theft Auto 4*. Ein Serbe und seine Wumme kämpfen gegen das Recht.**

Seit der Ankündigung im Sommer vergangenen Jahres warten wir gespannt darauf wie unser Volontär Blumenthal auf seine Schambehaarung: *Grand Theft Auto 4*, der neueste Teil der Serie, soll das coolste, umfangreichste und überhaupt beste *GTA* aller Zeiten werden. Aber verspricht das nicht jeder Entwickler, der Ihnen mit aufgewärmten Nachfolgern das hart verdiente Geld aus der Tasche ziehen will? Eben. Deshalb machten wir uns für Sie nach München auf, um die Patronen schleudernde Wollmilchsau selbst unter die Lupe zu nehmen.

### NA PROST!

*Grand Theft Auto 4* spielt in derselben Stadt wie *GTA 3*. Fans der Serie wissen, wovon wir reden: Liberty City, dem Pixel-Verschnitt von New York. Sie schlüpfen in die ausgelatschten Turnschuhe des schweigsamen Serben Niko Bellic und machen sich daran, im Land der unbegrenzten Möglichkeiten Ihren Lebensstandard auf ein erträgliches Niveau zu heben. Um dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen, heuern Sie allerdings nicht als Tellerwäscher in der Pizzeria um die Ecke an, sondern erledigen Aufträge für zwielichtige Gestalten. Ohne entsprechende Reputation ist man als Nachwuchs-Verbrecher jedoch mies dran. Also gilt es zunächst einmal, Kon-



»Können selbst beim Autofahren nicht von ihrer Sucht lassen: Kniffel-Junkies.«

Zurück auf der Straße: Mit einem Kumpel fährt Hauptdarsteller Niko Bellic durch die beeindruckenden Häuserschluchten von Liberty City, das wir schon aus Teil 3 der Serie kennen.

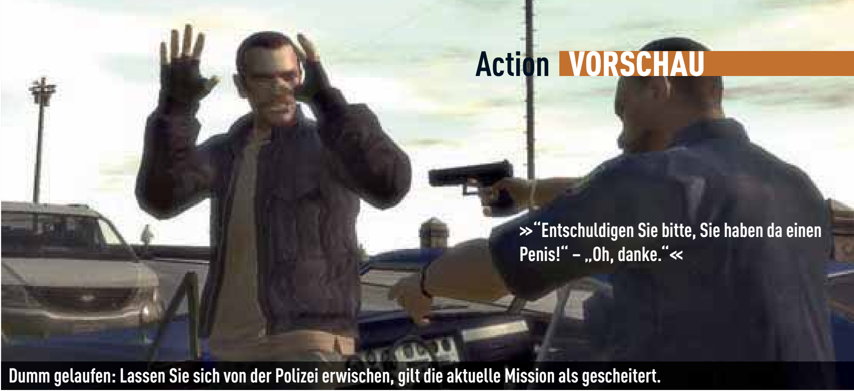


»Erster Screenshot: *Tretsport Manager 2008*.«

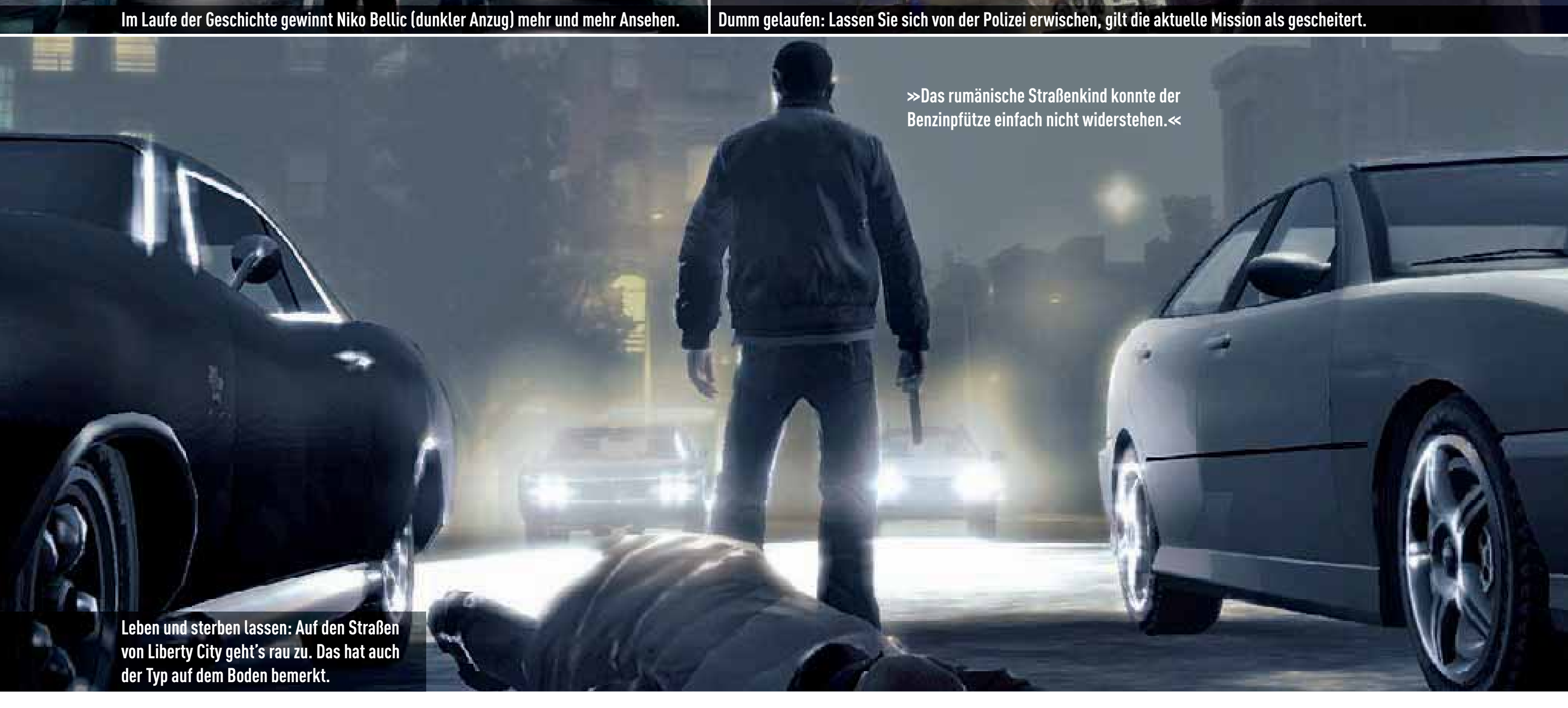
Der Serbe mit dem grimmigen Gesichtsausdruck geht mit Widersachern nicht zimperlich um: Der arme Kerl hier ist in wenigen Sekunden ein Fall für die Straßenreinigung.



Im Laufe der Geschichte gewinnt Niko Bellic (dunkler Anzug) mehr und mehr Ansehen.



Dumm gelaufen: Lassen Sie sich von der Polizei erwischen, gilt die aktuelle Mission als gescheitert.



Leben und sterben lassen: Auf den Straßen von Liberty City geht's rau zu. Das hat auch der Typ auf dem Boden bemerkt.

takte mit den richtigen Leuten zu knüpfen. Und wie funktioniert das am besten? Richtig, man besäuft sich gemeinsam. Nachdem Niko einige Biere über den Durst getrunken hat, fällt das Laufen nicht mehr ganz leicht. Also nimmt er besser Platz – in einem Auto. Als besoffener Geisterfahrer konnten wir das Schadensmodell des Titels ausgiebig testen. Die detailreichen Fahrzeugmodelle sehen gleich noch ein Stück besser aus, wenn Sie in der Hausmauer parken. Daumen hoch! Überhaupt kann sich die Optik von *GTA 4* sehen lassen, stinkt aber gegen Referenztitel wie *Crysis* oder *Call of Duty 4* ab.

## WAS GIBT'S NEUES?

In einer der angezockten Missionen mussten wir einen mit Drogen vollgestopften Laster klauen. Am Zielort pflügten wir erst einmal durch die Widersacher und lernten dabei das Deckungssystem kennen: Niko sucht Schutz hinter Mauern oder Autos und kann so seelenruhig einen Gegner nach dem anderen über den Haufen schießen. Ein weiteres Novum fiel uns bei den Verfolgungsjagden auf: Wenn sich die Bullen an Ihre Fersen heften, erscheint ein Kreis auf dem Radar, in dem Sie von den Gesetzeshütern vermutet werden. Logischerweise sollten Sie in diesem Fall das angezeigte Gebiet so schnell wie möglich verlassen. Sichtet man Sie erneut, springt der Kreis wieder mittig auf Ihre Position.

## SPASS AB 18

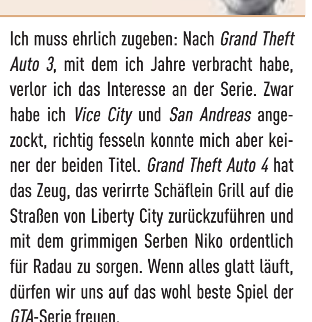
Nachdem wir Herrn Bellic persönlich kennenlernen durften, sind wir zuversichtlich, dass *GTA 4* ein super Spiel wird. Die Tatsache, dass der Titel ungeschnitten und ohne Jugendfreigabe bei den Händlern einschlägt, bestärkt uns in dieser Annahme. Liebhaber brachialer Actionkost dürfen sich den Veröffentlichungstermin schon mal vormerken. Dumm nur, dass wir den noch nicht kennen. Michael Grill

**Info: www.rockstargames.com/IV**

## Grand Theft Auto 4

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Rockstar Games |
| FERTIG ZU | Noch nicht bekannt |
| ERSCHEINT | 2008 |
| VERGLEICHBAR | GTA: San Andreas |

MICHAEL GRILL



Ich muss ehrlich zugeben: Nach *Grand Theft Auto 3*, mit dem ich Jahre verbracht habe, verlor ich das Interesse an der Serie. Zwar habe ich *Vice City* und *San Andreas* angezockt, richtig fesseln konnte mich aber keiner der beiden Titel. *Grand Theft Auto 4* hat das Zeug, das verirrte Schäflein Grill auf die Straßen von Liberty City zurückzuführen und mit dem grimmigen Serben Niko ordentlich für Radau zu sorgen. Wenn alles glatt läuft, dürfen wir uns auf das wohl beste Spiel der *GTA*-Serie freuen.



Aus sicherer Entfernung: Sie sorgen nicht nur im Nahkampf für Radau, sondern schalten Feinde auch gezielt per Scharfschützengewehr aus.



Lufthoheit: Wie in den Vorgängern dürfen Sie sich auch in *Grand Theft Auto 4* hinter den Steuerknüppel eines Helikopters klemmen.

»Finden wir super: Frauen, die nicht ins Gebüsch gehen.«

Lara kauert vor einer Tempelanlage und sondiert die Lage.

## TOMB RAIDER: UNDERWORLD

# Ein Königreich für eine Lara

**Im neunten Teil der Kultserie turnt die scharfe Lara durch geheime Maya-Stätten und wird quasi zur Maya-Biene – oder so ähnlich.**

Mit Lara-Croft-Titeln verhält es sich ähnlich wie mit dem ehelichen Sexleben: Es gibt nichts mehr richtig Neues, aber die Sache macht trotzdem immer wieder Spaß. Doch während die oder der Angetraute von Jahr zu Jahr mehr Falten bekommt, fallen Laras Kurven mit jeder Spielfortsetzung knackiger aus. Schade, dass man Fräulein Croft nicht heiraten kann.

### AB INS DSCHUNGEL-CAMP

Zur Hintergrundgeschichte gibt es im Moment genauso wenig Informationen wie zum Erscheinungstermin von *Duke Nukem Forever*. Sicher ist nur, dass die dralle Alte im mexikanischen Urwald ordentlich auf den Busch trommelt und alten Maya-Geheimnissen auf der Spur ist. Hinzu kommt, dass ein Fluch oder Ähnliches das Familienglück der Crofts gefährdet – die einzige Rettung liegt tief unter den antiken Tempelanlagen der südamerikanischen Ureinwohner verborgen. Wie dem auch sei, Sie haben auf jeden Fall das Vergnügen, die Mattscheibengöre aus der Verfolgerperspektive durch mystische, mit Fallen gespickte Dschungelareale zu führen. Was uns als Erstes in dem uns gezeigten Level auffiel, ist die adrette Erscheinung unserer Lara. Das liegt aber nicht nur an ihrer nach wie vor erstklassigen Figur, sondern an


»Mist! Den Kleiderbügel im Oberteil vergessen.«

Damit Lara nicht von der Säule fällt, müssen Sie die Spielfigur mit geschicktem Tastendrücken im Gleichgewicht halten. Das macht Laune und ist ungeheuer spannend.


»Bei Regen wird die Muschi feucht.«

Mit den neuen Schlag- und Tritt-Techniken heizt die Dame ihren Gegnern ein. Hier macht ein Panther Bekanntschaft mit Laras Füßen. Immerhin ...

»Huch, da ist ein Panzer eingemauert.«

In vielen Missionen soll es freie Kletterpassagen wie diese geben. Hier ist Ihr Geschick besonders gefragt.

»Vorteilhaft: einen Vorsprung haben.«

Lara ist so sportlich, dass sie sich mühelos an Mauersimsen und Ecken hochziehen kann.

Auch in *Underworld* zeigt sich Lara von ihrer athletischen Seite.

Während sich Lara mit einer Hand festhält, zielt sie mit der anderen auf herumstreunende Panther.

»In Deutschland verpönt: Tierschussverein.«

Unsere Heldin wehrt sich gegen zwei Wildkatzen und setzt ihre kultigen Pistolen ein.

den neuen Skin-Shadern, die Laras Haut je nach Wetter ins rechte Licht rücken. So glänzt die Dame bei Regen nicht etwa wie ein geölter Baby-Hintern, sondern sieht wirklichkeitsnah nass aus; Tropfen rinnen über das Charaktermodell. Und hat sich das fiese Wetter verzogen, wird Lara allmählich wieder trocken. Unser Tipp: Nehmen Sie ein ausgiebiges Schlammbad. Denn Dreckspritzer bleiben an der – im Vergleich zu *Tomb Raider: Legend* mit mehr Polygonen ausgestatteten – Hauptfigur kleben und lassen sich mit einer Dusche im tropischen Regen oder einem Bad in einem der zahlreichen Seen wieder abwaschen. Doch auch ohne solche Hygiene-Einlagen verschwindet der Schmodder mit der Zeit. Er trocknet und bröckelt einfach ab. Putzig ...

## MIT GETEILTER FEUERKRAFT

Sie würden der Holden gern näher kommen? Schlechte Idee: Lara verfügt in *Underworld* erstmals über Box- und Tritt-Techniken. Diese verleihen dem Spiel noch mehr Action. Die beiden für die Serie typischen Ballermänner dürfen natürlich nicht fehlen. Auch hier gibt es Neuigkeiten: Jetzt müssen Sie nicht mehr beide Wummen auf ein Ziel richten, sondern nehmen gleich zwei Angreifer unter Beschuss – dann allerdings nur mit der halben Feuerkraft, versteht sich. Vorteil: Sie können sich nun blitzschnell auf Flankenangriffe einstellen.

## TURNSTUNDE

Weil sich *Assassin's Creed* derzeit so toll verkauft, hat der Lara-Entwickler Crystal Dynamics dort wahrscheinlich ein wenig abgeschaut und ausladene Kletterpartien eingebaut. In vielen Abschnitten darf Lara nun frei herumkraxeln, was dem Spiel neue Möglichkeiten eröffnet: Es soll noch mehr Verstecke und verborgene Rätsel geben. Klingt alles gut, sieht alles gut aus – erste Etappe gemeistert. Ralph Wollner

**Info: www.eidos.de**

### Tomb Raider: Underworld

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Adventure |
| HERSTELLER | Crystal Dynamics/Eidos |
| FERTIG ZU | 70% |
| ERSCHEINT | Ende 2008 |
| VERGLEICHBAR | Tomb Raider: Anniversary |

RALPH WOLLNER



Ich fand Lara schon immer scharf. Durch den technischen Fortschritt kommen die Kurven der Schnitte jetzt noch besser zur Geltung. Und weil wir Männer nun mal so einfach gestrickt sind, gebe ich zu, dass die immer schöner werdene Lara nicht nur meine Laune anhebt. Obwohl wir nur einen Level bestaunen durften, machte die Dame schon jetzt eine sehr geschmeidige Figur, vor allem bei den Kletterpartien. Sollten die restlichen Missionen ähnlich ausfallen, müssen wir uns um die *Tomb Raider*-Serie keine Sorgen machen.



»Die Hartz-IV-Empfängerin freut sich nach Hause zu kommen.«

Durch eine verborgene Apparatur hat Lara einen uralten Mechanismus ausgelöst und wird Zeuge, wie sich eine antike Opferstätte aufbaut.



»Steht nicht jedem: Lichterkette.«

Oft muss man zweimal hinsehen, um die Klettermöglichkeiten zu erkennen. Hier erklimmt Lara ein leicht angemodertes Gerüst. Ein kleiner Fehler und es geht abwärts.

»Nur für Bauarbeiter: *Kran Turismo*.«

Eine Helikopter-Einheit überrascht einen Panzertrupp und attackiert ihn mit Raketen.

## TOM CLANCY'S ENDWAR

# Deine Stimme zählt!

**Sie sind verheiratet und haben nichts zu melden? Daran können wir auch nichts ändern – aber vielleicht Ubisofts neuester Strategie-Titel.**

„Wir haben die Steuerung durch Spracheingabe von Anfang an als Kernelement gesehen und das Spiel drumherum aufgebaut", sagt Michael de Platter. Der Mann ist Direktor von Ubisoft Schanghai und stolz wie Oskar. Kein Wunder, schließlich sehen die neuen Bilder von *Endwar* so sahnig aus, dass es einem fast die Sprache verschlägt. Doch halt: Genau das sollte besser nicht passieren, schließlich brauchen Sie Ihr Stimmchen, um das Geschehen auf dem Bildschirm zu kontrollieren. „Bisher wurde die Spracheingabe bei Spielen eher stiefmütterlich behandelt – bei *Endwar* steht sie im Mittelpunkt", fügt de Platter hinzu und grinst, als ob er gerade drei Gehaltserhöhungen auf einmal bekommen hat. Schön, das haben wir kapiert. Doch worum geht es eigentlich im Spiel?

### GIB DIR DEN REST!

*Tom Clancy's Endwar* spielt im Jahr 2020 – wie *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*. Die Rohstoffe der Erde gehen zur Neige, die Weltmächte balgen sich um die wenigen Ressourcen. Genauer gesagt streiten sich Joint Strike Force (Amerika), European Federation und Spetznatz Guard Brigade (Russland) um die letzten Reserven des Blauen Planeten. Ähnlich wie beim Brettspiel *Risiko* sehen Sie eine Weltkarte vor sich. Hier erkennen Sie die genaue



»Im Hintergrund: indianische Telefon-Zentrale.«

Die amerikanische Joint Strike Force versucht, vor Paris die Stellung zu halten.



»Mist, bei den Wildecker Herzbuben hat sich der Fallschirm nicht geöffnet.«

Da die Flak zu spät reagiert, entkommen die Kampfjets nach dem Angriff.



Mit einem Volltreffer zwingt der US-Panzer einen russischen Versorgungs-Heli zu Boden.



Ein russischer Panzerverband rückt gen Stadtzentrum vor. Paris steht vor dem Fall.



Ein Versorgungsflugzeug bringt Nachschub für die amerikanischen Soldaten.



Die European Federation versucht, die Stellung gegen die Sowjet-Panzer zu verteidigen.

Truppenverteilung, und welche Partei wo angreift. Per Tastendruck tauchen Sie ins Geschehen und werden direkt an die Front versetzt. Hier erwartet uns die erste Überraschung: Statt der genreüblichen Vogelperspektive präsentiert sich *Endwar* aus einer Kamera-Einstellung, die man normalerweise nur aus Actionspielen kennt. Der Spieler bestaunt die Szenerie aus einer Art TV-Einstellung, die ihn direkt hinter die Truppenverbände versetzt. Man kann förmlich die Furcht in den Augen der Soldaten erkennen. Als wir „Einheit eins!" in unser Headset brüllen, schwenkt das Spiel sofort auf die gewünschte Stelle. Nun konkretisieren wir das Kommando mit „Bewegen", „Angreifen" oder „Sichern" – es wirkt, als flüsterten wir unseren Männern die Befehle direkt ins Ohr. Laut de Platter soll das Programm 80 Begriffe verstehen, die fast alle kombinierbar sind. Daraus entsteht ein Repertoire von circa 4.000 Befehlen. Mehr hat unser Chef auch nicht zu bieten.

## WAS FÜR EIN SCHLACHTFEST!

Im Gegensatz zur Genrekonkurrenz befehligen Sie in *Endwar* nicht mehr als ein Dutzend Einheiten gleichzeitig. Ist ja auch logisch, nicht einmal Schnellplapperer Dieter Thomas Heck würde es schaffen, per Mundwerk ganze Hundertschaften herumzukommandieren. Also müssen Sie sich nicht den Mund fusselig reden und die Kämpfe arten nicht in Hektikattacken aus. Dazu kommt, dass die Schauplätze maximal 2,5 virtuelle Quadratkilometer groß sind, was die Sache sehr übersichtlich macht. In dieser Hinsicht ist *Endwar* das krasse Gegenteil zu *Supreme Commander*. Gekämpft wird auf höchst unterschiedlichem Terrain: Von Straßenschlachten in Paris oder Moskau über Gefechte auf bergigen Waldstücken bis zu ausladenden Steppenkämpfen erhalten Sie in *Endwar* alles, was das Strategie-Herz begehrt. Ralph Wollner

**Info: www.endwargame.com**

## Tom Clancy's Endwar

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Ubisoft Shanghai/Ubisoft |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | 2008 |
| VERGLEICHBAR | Supreme Commander |

**RALPH WOLLNER**



Unglaublich: Endlich hört mal jemand auf mich! Schon allein durch die Sprachsteuerung stellt *Endwar* eine Neuheit im Strategie-Sektor dar. Die Entwickler schweigen hingegen wie ein Grab und wollen uns die PC-Version nicht bestätigen. Na ja ... wir sind dennoch guter Dinge und hoffen, dass der Spaß kurz nach der Konsolen-Variante auf den Markt kommt. Wäre ja auch wirklich gemein, uns PC-Spielern dieses Vergnügen zu verweigern! Schließlich könnte die Optikperle auf einem PC noch schicker ausfallen. Spannend!


Die Amerikaner bereiten sich auf die bevorstehende Großoffensive vor.



Ein überraschender Helikopter-Angriff stoppt den Vormarsch der amerikanischen Truppen.

**AUF PCACTION.DE**
Bonus-Video + Rage-Interview unter Webcode 256U

»In die Wüste geschickt: der Fliegende Holländer.«

Unsere Truppe (rechts) kämpft gegen zwei krokodilähnliche Wesen. Links sehen Sie das namensgebende Schiff Windchaser.

## WINDCHASER

# Deutsche Bootschaft

**Gegen Chaos hilft Disziplin. Nein, wir halten Ihnen keine Predigt, sondern beschreiben das Kampfsystem im Taktik-Spiel *Windchaser*.**

Krieger, die sich dem Kampfstil der Disziplin verschrieben haben, stecken in Auseinandersetzungen mit den Truppen der Konzentration gehörig Schaden ein. Und die wiederum unterliegen den Streitkräften des Chaos. Nach diesem Schere-Stein-Papier-Prinzip laufen alle Gefechte in *Windchaser* ab. Zum Glück gehören Helden aller drei Ausrichtungen zur Gruppe Ihres auf Konzentration spezialisierten Abenteurers namens Ioan. Die scharfe Shara etwa, eine temperamentvolle Dame, die mit ihren Dolchen im Chaos-Kampfstil blitzschnell die Reihen der Feinde dezimiert. Oder der erfahrene Krieger Caine, ein Verfechter der Disziplin-Richtung, der mit seinem riesigen Schwert jeden Gegner einen Kopf kürzer macht. Somit ist Ihre von schräg oben gesteuerte Mannschaft gegen jede Art von Widersachern bestens gewappnet.

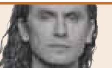
### DIE ZEIT VERGEHT WIE IM FLUGE

Kämpfe gibt es in *Windchaser* viele. Im Fantasy-Land Ensai herrscht nämlich ein Bürgerkrieg – wie üblich zwischen den Anhängern verschiedener Religionen. Blöd nur, dass Sie zwischen den Fronten stehen und somit von beiden Seiten einstecken müssen. Zum Glück kann Ihre Truppe nicht sterben. Sollte sie einen Kampf verlieren, torkeln die angeschlagenen Helden zurück zur namensgebenden Basis Windchaser, einem fliegenden Schiff, das Ihren Abenteurern nicht nur als mobile Unterkunft, sondern auch als Heilungsstation dient. Die ersten Probeschlachten mit der uns vorliegenden Vorabversion weckten Lust auf mehr. Allerdings wirkten die Steuerung und die Benutzeroberfläche noch unfertig. Da müssen wir uns jedoch gedulden – erst im Mai dockt das Fantasy-Schiff beim Händler an. Alexander Frank

**Info:** **www.windchaser-game.de**

**Windchaser**

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Anaconda/Dtp |
| FERTIG ZU | 80% |
| ERSCHEINT | Mai 2008 |
| VERGLEICHBAR | Silverfall, Avencast |



**ALEXANDER FRANK**

Zugegeben, optisch machen sogar Spiele aus der Zeit vor Christus mehr her, allerdings will *Windchaser* nicht technisch, sondern mit seiner Geschichte und Taktik punkten. Das könnte dem Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel ganz gut gelingen. Vorausgesetzt, die Entwickler feilen noch an Steuerung, Zugänglichkeit und Schwierigkeitsgrad. Bei unseren Probekämpfen gingen wir nämlich noch viel zu oft zu Boden – und das, obwohl wir schon von Berufs wegen die Strategie mit Löffeln gefressen haben! Aber bis Mai ist ja noch Zeit.

## INTERVIEW „ICH HABE EINE KOMPLETTE SAMMLUNG ALLER RENNSPIELE“


Victor Smolski (rechts) bei Aufnahmen zum Stück für das Spiel *Windchaser*.

**Die Metalband Rage spielte für *Windchaser* einen Song ein. Wir sprachen mit dem Gitarristen Victor Smolski.**

**PC ACTION** Hi Victor! Ihr habt ja einen Song zum Spiel *Windchaser* geschrieben. Daddelt ihr eigentlich selbst?

**Victor Smolski:** Ich habe eine komplette Sammlung aller Rennspiele, von *Colin McRae* über *DTM Race Driver* bis *Gran Turismo*. Mich fasziniert deren realistische Umsetzung, denn viele Strecken bin ich schon in richtigen Rennwagen gefahren, was auch mein Hobby ist.

**PC ACTION** Warum haben die meisten Metal-Fans langes Haar (wir übrigens auch)?

**Victor Smolski:** Die Lösung liegt eindeutig in der Physik: Während langhaarige Fans eine hohe Luftreibung beim Headbangen mit ihrer Mähne erzeugen, wird dadurch die Vor-und-zurück-Bewegung des Schädels verlangsamt, damit die Gehirnmasse in dem Schädelknochen nicht zu hart an die Kopfinnenseiten knallt!

**PC ACTION** Eure orchestralen Alben *XIII* und *Ghosts* gehören zu Platten, die wir immer beim Geschlechtsverkehr hören. Werdet ihr künftig wieder mehr mit Orchester arbeiten? Das neue Album *Carved in Stone* ist ja fast komplett „klassisch metallisch“ gehalten ...

**Victor Smolski:** Wir werden in Zukunft gerne eine klassische Platte nachlegen, wenn euch das irgendwie beim Geschlechtsverkehr weiterhilft.

»Künstlerische Differenzen im *Braveheart*-Fan-Club.«

Die turianischen Spezialagenten Saren (links) und Nihlus haben eine Meinungsverschiedenheit, die für einen der beiden tödlich endet.

## MASS EFFECT

# Kritische Masse

**Nach dem Fernost-Trip *Jade Empire* kehren die Macher von *Knights of the Old Republic* zu ihrem Lieblingsspielplatz zurück: dem Weltraum.** *Mass Effect* erscheint im Mai 2008 für PC. Die Ankündigung kam zwar aus heiterem Himmel, war aber keine echte Überraschung. Schließlich sind alle Bioware-Rollenspiele, die ihre Premiere auf der Xbox feierten, etwas später auch für PC erschienen.

### MASSENHYSTERIE

*Mass Effect* versetzt Sie in die Zukunft: Die Menschheit hat auf dem Mars ein außerirdisches Artefakt gefunden, mit dessen Hilfe interstellare Reisen möglich sind. Nach den üblichen Anlaufschwierigkeiten (in dieser Reihenfolge: Verständigungsprobleme mit anderen Rassen, Krieg und Tod) haben die Menschen ihren Platz in der intergalaktischen Gemeinschaft gefunden und sind kurz davor, ein vollwertiges Mitglied zu werden. Es kommt – wie sollte es anders sein? – jedoch etwas dazwischen. Und zwar in Form einer uralten Bedrohung, die die ganze Galaxis ins Chaos stürzen könnte. Sie treten dieser Bedrohung als entschlossener Soldat der Erdstreitkräfte entgegen – mit einem mächtigen Raumschiff und einem schlagkräftigen Team von irdischen und außerirdischen Mitstreitern. So weit zur Hintergrundgeschichte von *Mass Effect*, die keinen Innovationspreis gewinnen würde, aber unglaublich stimmungsvoll präsentiert wird. Alle Dialoge (und davon gibt es viele!) sind mit sehr guter Sprachausgabe unterlegt. Was die Grafik angeht, kann man behaupten, dass der Titel das schönste Bioware-Spiel der vergangenen Jahre ist. Für die PC-Fassung haben die Entwickler nicht nur die Auflösung nach oben geschraubt, sondern auch einen der größten Schwachpunkte der 360-Fassung verbessert: das Inventar (siehe Kasten).

### MASSENVERNICHTUNGSWAFFEN

Spielerisch ist *Mass Effect* ein gelungener Mix aus Rollenspiel und Shooter, in Verfolgerperspektive mit Gruppentaktikoptionen. Ihre Spielfigur und die beiden Teammitglieder verfügen über je vier Waffen, die Sie konfigurieren, erweitern und verbessern dürfen, sowie über biotechnische Spezialfähigkeiten. Für erledigte Gegner und Aufträge erhalten

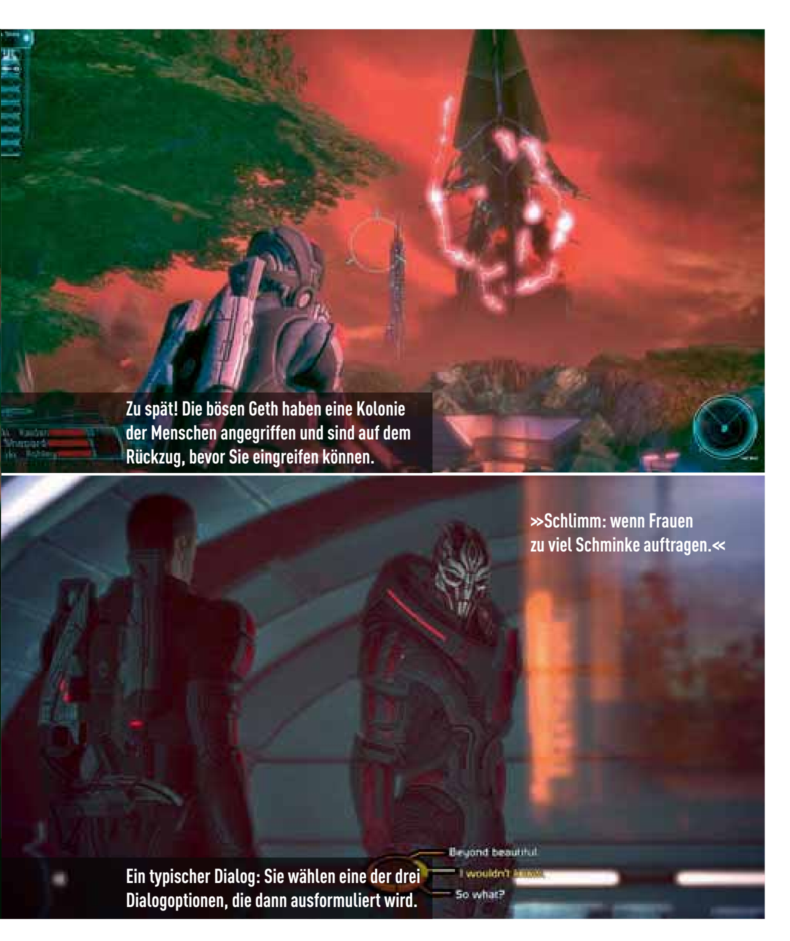
## Auflösungserscheinungen

**Für die PC-Fassung des Science-Fiction-Rollenspiels *Mass Effect* hat sich Bioware einiges einfallen lassen.**

An der 360-Fassung des Spiels gab es kaum etwas auszusetzen. Die wenigen Kritikpunkte haben sich die Entwickler aber zu Herzen genommen und die entsprechenden Bereiche konsequent überarbeitet. Ein großes Ärgernis bei der Xbox-360-Vorlage war das umständliche, unkomfortable Inventar, das die Wahl und Modifizierung von Waffen und Ausrüstungsgegenständen zu einer Qual machte. Die neue Benutzeroberfläche vereinfacht die Handhabung und profitiert dabei natürlich von den höheren PC-Auflösungen. Die Steuerung wurde ebenfalls an PC-Erfordernisse angepasst und Sie können sie frei konfigurieren. Spezialfähigkeiten dürfen jetzt Schnelltasten zugewiesen werden, was für einen schnelleren, actionreicheren Spielablauf sorgt.



Das überarbeitete Inventar ist deutlich übersichtlicher als auf Xbox 360.




Zu spät! Die bösen Geth haben eine Kolonie der Menschen angegriffen und sind auf dem Rückzug, bevor Sie eingreifen können.

»Schlimm: wenn Frauen zu viel Schminke auftragen.«

Ein typischer Dialog: Sie wählen eine der drei Dialogoptionen, die dann ausformuliert wird.

Sie Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände. Das Besondere an den Missionen: Sie haben eine moralische Komponente und Ihre Entscheidung beeinflusst den späteren Spielverlauf – *KotOR* lässt grüßen. Beim Stufenaufstieg dürfen Sie die Talente Ihrer Helden verbessern, an die bei entsprechender Spezialisierung viele Sonderfähigkeiten geknüpft sind. So werden Spezialisierungen erst möglich, wenn Sie einige Punkte in vorgelagerte Fähigkeit gesteckt haben. Weitere Details zum Spielablauf präsentieren wir Ihnen in der kommenden Ausgabe – vielleicht schon anhand der Testversion. Wolfgang Fischer

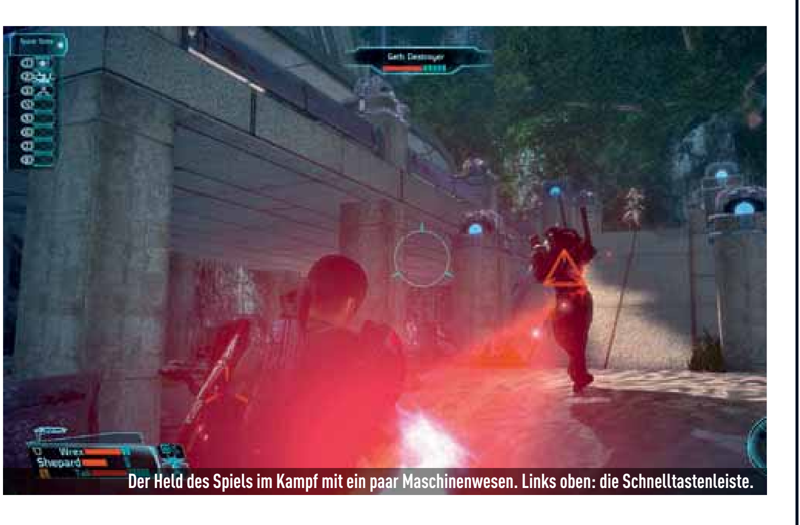
**Info: www.electronicarts.de**

## Mass Effect

| | |
|---|---|
| **GENRE** | Rollenspiel |
| **HERSTELLER** | Bioware/Electronic Arts |
| **FERTIG ZU** | 90% |
| **ERSCHEINT** | Mai 2008 |
| **VERGLEICHBAR** | Knights of the Old Republic |

**WOLFGANG FISCHER**

Ich liebe dieses Spiel! Sogar noch mehr als Kollege Grill seinen abgenutzten Teddybär liebt, mit dem er sich in einsamen Nächten in den Schlaf reibt. Vor allem das frei erforschbare Weltall hat es mir angetan. Keine Lust, der spannenden Story zu folgen? Kein Problem, erforschen Sie doch ein paar Sonnensysteme! Auch die Verbindung von Rollenspiel und Shooter-Action funktioniert klasse. Wenn Bioware wirklich noch alle Ungereimtheiten der 360-Fassung behebt, ist die PC-Genrekrone für *Mass Effect* in greifbarer Nähe.



Der Held des Spiels im Kampf mit ein paar Maschinenwesen. Links oben: die Schnelltastenleiste.

GEHEIMAKTE 2

# Zeig Köpfchen!

Natürlich sind in *Geheimakte 2* auch die Hauptcharaktere des Vorgängers, Nina Kalenkow und Max Gruber, wieder dabei.

AUF DVD
VIDEO

»Hilfe, aus meiner Schulter wächst ein Männerkopf. Hoffentlich küsst er wenigstens gut.«

**Hurra! Wir waren exklusiv im Entwicklerstudio von Fusionsphere Systems und haben *Geheimakte 2* gespielt.**

Kaffee verschüttet, Zug verpasst, Zahnkrone abgebrochen, Nachbars Katze überfahren, Viagra vergessen ... Das sind die kleinen Katastrophen des Alltags, die echt Nerven kosten. Aber irgendwann werden selbst diese so nebensächlich wie die aktuellen Börsenkurse aus Tadschikistan. Nämlich dann, wenn mit der Apokalypse der schon seit Urzeiten oft beschworene Weltuntergang vor der Tür steht. Und seien Sie doch mal ehrlich: Dürre in Afrika, Überflutungen in Südostasien, Wirtschaftskrise in Europa, Bürgerkriege in Südamerika, der *Schnuffel-Kuschel*-Song auf Platz 1 der deutschen Single-Charts ... Es sieht so aus, als stünde die Welt wirklich schon sehr nah am Rande des Abgrunds.

## WELTENRETTER

Das dünkt im Spiel auch der UN-Vollversammlung, die sich in New York zum Kaffeekränzchen trifft und eine Gruppe Wissenschaftler eingeladen hat. Die sollen endlich auspacken, was vom wissenschaftlichen Standpunkt aus wirklich an dieser Schwarzmalerei dran ist. Schwätzer gibt es nämlich ohnehin schon genug. Sowohl im echten Leben als auch in der geheimnisvollen Hintergrundgeschichte von *Geheimakte 2*. Das Adventure aus deutschen Landen ist der Nachfolger von *Geheimakte Tunguska*, dem meistverkauften Abenteuerspiel 2006 im deutschsprachigen Raum. Darin bekommen Sie es ab August mit der mysteriösen Sekte Puritas Cordis (Das reine Herz) zu tun, die gebetsmühlenartig die eingangs erwähnte Apokalypse durch mächtige Naturkatastrophen ankündigt. Und so werden Sie als Spieler einmal mehr in die Rolle des Weltenretters gedrängt ...

## ERSTENS KOMMT ES ANDERS ...

Der Handlungsstrang des Vorgängers ist in *Geheimakte 2* ebenso wie die kuscheligen Stunden zwischen Nina Kalenkow und Max Gruber buchstäblich Geschichte. Nach den durchlebten Abenteuern in Sibirien erlosch das Strohfeuer zwischen beiden so schnell wie das Kellerlicht in einem Horrorfilm. Das Paar trennte sich. Frauentypisch versucht sich Nina auf andere Gedanken zu bringen und schwingt – mutmaßlich nach einer siebenstündigen Shopping-Tour – ihren hübschen Hintern auf ein Kreuzfahrtschiff. Dort will sie auf dem Sonnendeck faulenzen, Cocktails schlürfen, männlichen Knackärschen nachgaffen und ihrem verflossenen Ex Max nachtrauern. Aber die Reise gerät zur Katastrophe. Noch im Hamburger Hafen wird ein Passagier geplättet, Ninas Koffer vertauscht, ihre Handtasche geklaut und sie gerät in tödliche Gefahr. Nicht nur durch Schusswaffen, sondern auch durch eine riesige Tsunamiwelle, die das Schiff zermalmt. Mit diesem spannenden Ende entließ uns vor einigen Wochen die erste spielbare Version von *Geheimakte 2* in wochenlange seelische Folter – denn es sollte bis zum 12. Februar dauern, bis wir endlich erlöst wurden ...

## DIE STADT DER LIEBE

An diesem nebligen Morgen düsten wir mit unserem Dienst-Ferrari ins bayerische Aichach, um bei Entwickler Fusionsphere Systems exklusiv als bislang einziges Magazin einen neuen Schauplatz zu beackern. Wir scheuchten die fesche Nina durch Paris,

## Gutes Vorspiel

**Geheimakte Tunguska**

Der Vorgänger von *Geheimakte 2* wurde dank der spannenden Hintergrundgeschichte rund um die Tunguska-Katastrophe, der actionreichen Zwischensequenzen und der vorbildlichen Steuerung zum erfolgreichsten Adventure 2006 – kostet nur noch ca. 18 Flocken!




In Gesprächen wie hier auf der Polizeiwache zoomt die Kamera an die Charaktere heran. Nina will sich gerade Zutritt zur Ausnüchterungszelle verschaffen.

»„Ich habe einen Pferdeschwanz!" – „Bleib bloß weg, du blöde Transe!"«

einen der größten Schauplätze im Spiel. Hier gehen Sie auf die Suche nach blauen Steinen. Nein, Nina will nicht ins Edelstein-Investment einsteigen, weil die Goldpreise fallen. Vielmehr brauchen Sie die Dinger, um eine unterirdische Schlucht zu überwinden. So rätseln Sie sich in gewohnter Point&Click-Manier durch mehrere Ecken der französischen Hauptstadt, die Sie bequem über einen Stadtplan per Mausklick bereisen. Genau genommen tingeln Sie für die blauen Steinchen zwischen Friedhof, Gefängnis, Metro, Zoo und Knast herum. Außerdem knobeln, schwafeln und kombinieren Sie sich im Verlauf des Spiels durch Indonesien, England und weitere Orte in Europa. Kurzum, Sie unternehmen wieder eine kleine Weltreise, um die Verbindung zwischen der prophezeiten Apokalypse und einem unheimlichen Ordensführer aus dem Mittelalter zu untersuchen.

### HALLO? BEDIENUNG?

Dazu klicken Sie sich wie schon im Vorgänger durch vorgerenderte 2D-Bildschirme, labern mit vielen Leuten und sacken Gegenstände ein. „Es gibt im Inventar keine Limitierung", erklärt Martin Mayer. „Der Spieler soll nicht das Gefühl haben, das Programm hielte ihm grundlos Gegenstände vor." Die Inventarleiste am unteren Bildschirmrand wurde beibehalten und grafisch aufgepeppt. Der intelligente Mauszeiger ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Schieben Sie Ihren Cursor über Dinge, mit denen Sie interagieren können, zeigen kleine Bildchen am Mauszeiger an, was Sie mit welcher Maustaste anstellen können. So wächst dem Zeiger etwa eine Hand für die Benutzen-Funktion aus dem Pixelrand oder er verwandelt sich in ein Auge zum Betrachten. Das bewahrt Sie nicht nur vor Schwielen am Klickfinger, sondern auch vor den gefürchteten Sätzen Ihres Protagonis-

## Streng geheim!

**Wir enthüllen, welche weiteren Spiele unter dem Mantel des Schweigens produziert werden.**

### Geheimnackte 3




Nachts schleichen Sie sich in Büros und installieren Webcams unter den Schreibtischen der Azubinen und Sekretärinnen, auf dem Damenklo und in der Personaldusche. Dann erstellen Sie Websites, die in Rumänien gehostet und dort auf hungernde Straßenkinder angemeldet sind. Tagsüber speisen Sie die heimlichen Aufnahmen ins Internet ein und machen mächtig Schotter mit Ihren Bezahl-Webseiten – oder landen im Knast.

### Geheimakte: Stasi


Foto: action press

Als Erich Miele schrauben Sie nicht an Waschmaschinen, sondern am Willen Ihrer Bürger. Sie sind Chef eines mächtigen Geheimdienstes und verbraten unzählige Pakete Weißer Riese für Gehirnwäschen. Außerdem steuern Sie Millionen von Geheimagenten, die Bundestrojaner installieren und fein säuberlich Akten über jeden Computernutzer anlegen. Ihr gefährlichster Gegner ist die Bircher-Behörde, die Sie mit Müsli bestechen, damit sie Ihre Agenten nicht enttarnt.

### Steuer, geh heim!


Foto: action press

In *Steuer, geh heim!* spielen Sie einen Beauftragten der Steuereinzugszentrale (SEZ), der bei den Promis auf der Matte steht, die ihre Kohle in unauffälligen Kartons ins Ausland verschicken und so den deutschen Staat um Steuereinnahmen bringen. Wühlen Sie im Tutorial noch im Müll nach Kontoauszügen, können Sie im höchsten Level sogar Banken in Liechtenstein und Belgien hacken, um die Geldsäcke zu entlarven. Oder DVDs von geheimen Informanten kaufen.

In Paris angekommen, durchstöbern Sie das Anwesen eines Friedhofes und wühlen im Kompost.

»Hobby für alte Menschen: Enten füttern.«

Komposthaufen




In dieser alten Metro-Station gibt Nina ihr sauer verdientes Geld am Kaugummiautomaten aus.

»Bahnstreik: Langsam ist Gras über die Sache gewachsen.«

INTERVIEW

# „RICHTIG GUTE ADVENTURES SIND IMMER NOCH SELTEN."


Martin Mayer ist Chefprogrammierer bei Fusionsphere Systems in Aichach und arbeitet an der Entwicklung von *Geheimakte 2*.

**Mit *Geheimakte 2* soll *Geheimakte Tunguska* einen würdigen Nachfolger bekommen.**

**PC ACTION** Was hast du heute gefrühstückt?
Martin Mayer: Butterbrot, auch wenn so mancher Gesundheitspapst das für Frevel hält.

**PC ACTION** Welches war die lustigste Panne bei der Entwicklung von *Geheimakte 2*?
Martin Mayer: Nina lief rückwärts durch die Gegend. Auch Jacko könnte das nicht besser.

**PC ACTION** In *Geheimakte Tunguska* habt ihr euch im Spiel verewigt. Du hingst etwa als Foto in einem Spind ...
Martin Mayer: Im Vorgänger waren in der Tat die Bilder einiger Teammitglieder im Spiel zu finden. Beim Russland-Schauplatz übrigens Präsident Putin. Auch in *Geheimakte 2* wird das eine oder andere Teammitglied bildlich oder namentlich auftauchen.

**PC ACTION** Werdet ihr wieder die gleichen Synchronsprecher einsetzen oder müssen wir uns an neue gewöhnen?
Martin Mayer: Die Hauptcharaktere Nina und Max werden natürlich dieselben lieb gewonnenen Stimmen bekommen. Für alle Charaktere werden auch diesmal wieder professionelle Sprecher aus Kino und Fernsehen verpflichtet.

**PC ACTION** Viele Spieler fanden das Ende von *Geheimakte Tunguska* etwas unbefriedigend. Abhilfe schaffte später der Patch mit einem alternativen Schluss. Was für ein Finale dürfen wir für *Geheimakte 2* erwarten?
Martin Mayer: Ein gutes Spiel ist immer zu kurz. Daneben gibt es auch einfach Grenzen bei Budget und Zeit, die man nicht ignorieren kann – zumindest nicht ohne ernsthafte Folgen. Aber in *Geheimakte 2* wird es ein Ende geben, das es in sich hat.

**PC ACTION** Gab es etwas an *Geheimakte 2*, das du unbedingt realisieren wolltest, aber dann doch nicht geklappt hat?
Martin Mayer: Von technischer Seite, für die ich ja verantwortlich bin, eigentlich nichts. Alles, was in *Geheimakte Tunguska* vielleicht noch nett gewesen wäre, haben wir in *Geheimakte 2* integriert.

**PC ACTION** Welche Adventures hast du dir im vergangenen Jahr reingezogen und wie fandest du sie?
Martin Mayer: Ich glaube, richtig gute Adventures sind immer noch selten. Die Ansätze sind oft gut, aber in der Umsetzung oder in den Details hapert es dann doch oft.

**PC ACTION** Wenn du unbeschränkt Geld hättest, was für ein Spiel würdest du dann machen wollen?
Martin Mayer: Wow. Gute Frage. Vermutlich würde ich das Geld für etwas anderes verwenden. (grinst)

**PC ACTION** Deine ersten drei Websites jeden Morgen?
Martin Mayer: Das ist geheimer als eine Geheimakte.

**PC ACTION** Wie kann man die ohnehin schon hochgelobte Steuerung des Vorgängers für *Geheimakte 2* noch verbessern? Oder bleibt alles, wie es ist?
Martin Mayer: Die grundlegende Bedienung wurde vom Vorgänger übernommen. Im Detail haben wir aber Veränderungen vorgenommen. Wir wollen „Verschlimmbesserungen" vermeiden.

**PC ACTION** Besitzt du neben dem PC auch Spielkonsolen?
Martin Mayer: Inzwischen einen DS und eine Wii. Kein Wunder, denn *Geheimakte Tunguska* wird in wenigen Monaten auf beiden Systemen erscheinen.

**PC ACTION** Warum sollten wir *Geheimakte 2* kaufen?
Martin Mayer: Hm, gute Frage. Würde sagen, weil es ein geiles Game ist! Dafür darf der Entwickler auch belohnt werden.

**PC ACTION** Wieso ging die Beziehung zwischen Nina und Max in die Brüche?
Martin Mayer: Vielleicht war Max nicht stark genug? Vielleicht ist die Emanzipation an allem schuld? Darüber ließen sich endlose Diskussionen führen.

**PC ACTION** Gab es eigentlich Beschwerden vom Deutschen Tierschutzbund wegen des „Binde der Katze ein Handy auf den Rücken"-Rätsels im Vorgänger?
Martin Mayer: Glücklicherweise nicht. Vielleicht wurde es von den entsprechenden Organisationen einfach nie gespielt. Ich kann jedoch allen Spielern versichern, dass auch in *Geheimakte 2* wieder Tiere vorkommen, denen der Spieler seinen Willen aufzwingen kann. (grinst)

**PC ACTION** Wenn du nicht so ein Mega-Promi der Spiele-Industrie geworden wärst, was würdest du heute tun?
Martin Mayer: Ich würde vermutlich ein halbwegs normales Leben führen, mit sozialen Kontakten, Freizeitbeschäftigung, Urlaub und so weiter ...

ten wie „So geht das nicht" oder „Ich sollte etwas anderes probieren". Doch selbst diese Art der Spielerbefriedigung geht Entwickler Fusionsphere nicht weit genug. So zeigt das Spiel auch wieder alle Interaktionspunkte (Hotspots) eines Schauplatzes, wenn Sie die Leertaste drücken. Die Erklärungstexte (Tooltipps) erscheinen nicht mehr in der oberen Bildschirmleiste, sobald man ein Objekt anvisiert, sondern direkt am Mauszeiger. Somit müssen Sie Ihren Blick nicht mehr vom Cursor abwenden. Nicht zu vergessen ist das sich selbst füllende Tagebuch, das nach einer Zusammenfassung der aktuellen Geschehnisse wieder erst eine Warnung zum Geheimnisverrat (Spoiler) und dann Tipps zur Lösung des Rätsels ausspuckt.

## DAS IST DIR EIN RÄTSEL

Wir scheuen uns nicht zuzugeben, dass wir diese Hilfe-Funktion benutzt haben. Mussten wir ja zwangsweise, um sie Ihnen hier zu beschreiben. Oder was dachten Sie denn? Dass wir nicht von allein darauf gekommen wären, den Kratzer auf einem Sportwagen zu kaschieren, um einem depressiven Typen einzureden, ein Wunschbrunnen hätte die Karre aufpoliert? Konnten wir ja nicht wissen, dass dieser Herr Rossi zufällig das sprichwörtliche Glück sucht, uns diesen dämlichen Mist tatsächlich glaubt und dann seine sauer verdiente Kohle ins wassergefüllte Groschengrab schmeißt, um den Wagen per Bezahl-Wunsch noch weiter aufzubrezeln. Unseren anschließenden Klick auf den angeblichen Wunschbrunnen kommentierte Nina gewohnt schlagfertig mit „Da unten liegt Geld und schreit: ‚Ich bin eine Münze, hol mich hier raus!'". Tja, und so etwas lassen wir uns natürlich nicht zweimal sagen. So kommt die fesche Russin wenigstens einmal im Leben zu Geld! Obwohl sie das zwei Minuten später schon wieder für einen Gummi am Automaten raushaut. Nein, sie hat keinen flotten Pariser getroffen und ein Hotel gebucht. Wir sprachen von einem K-A-U-gummi. Mensch, wo haben Sie nur wieder Ihre Gedanken ...?

## LASS LAUFEN, KUMPEL!

Wenn Sie Nina per Mausklick über die Schauplätze dirigieren, dann fällt Ihnen auf, dass es auch hier weniger Klickarbeit gibt. Zwar lassen sich per Doppelklick auf einen Ausgang immer noch die Szenen verlassen; das dadurch erzwungene Rennen des Protagonisten wurde allerdings gestrichen. Trotzdem pennen Sie nicht ein, bis die Spielfigur ihren Weg zurückgelegt hat. Das ist



»Falsch ausgerollt: roter Teppich.«
Der Anführer der Sekte Puritas Cordis verkündet in Fernsehbeiträgen den bevorstehenden Weltuntergang.



»Vorbildlich: Die Frau weiß, wo sie hingehört.«
In der Waschküche reinigen Sie ein Kleidungsstück, um sich eine Verkleidung zu basteln.

dem Umstand zu verdanken, dass Frauen recht intelligent sein sollen – zumindest wenn man dem Entwickler Glauben schenkt. Nina erkennt nun selbstständig anhand der zurückzulegenden Strecke, ob sie gemütlich schlendert, langsam geht, zügig läuft oder losflitzt, als gäbe es Schuhe im Schlussverkauf. Dabei bekommen Sie nicht nur Laufgeräusche, sondern auch szenenabhängige Musik auf die Lauscher. Und das ist, Gott sei Dank, kein ewig gleiches Hintergrundgedudel, wie es Dieter Bohlen am Fließband produziert, sondern auf die Szene passende und dynamische Musik. Die bereits jetzt schicke Grafik soll durch viele animierte Objekte dem Stilllebentod typischer 2D-Adventures entrissen werden. In einer Szene ergötzten wir uns beispielsweise bereits an einem langsam vorüberziehenden Wolkengebilde am Himmel, schnatterndem Federvieh und plätscherndem Wasser. Schick. An einem anderen Schauplatz glänzten derlei belebende Effekte bei unserem Vorort-Besuch noch durch Abwesenheit. Aber bis zum Erscheinungstermin Ende August sollte alles eingebaut sein.

## MACH DEN MAX!

Das gilt übrigens auch für den zweiten spielbaren Hauptcharakter Max. Der stürzt sich ganz männlich in die Arbeit, um über das Beziehungsdrama mit Nina hinwegzukommen. Als Wissenschaftler kriecht er in uralten indonesischen Tempelanlagen herum. Dabei wird Ninas Ex Zeuge unerklärlicher Naturkatastrophen. So entkommt er einmal nur um Haaresbreite einem gigantischen Vulkanausbruch. Apropos Haaresbreite: Sie können im Spiel nicht sterben, „aber die Spieler sollten sich nie sicher fühlen", lässt Martin Mayer unheilschwanger verlauten und grinst verdächtig. Und ja, natürlich könnten wir Ihnen jetzt noch verraten, wie die Geschichte weitergeht. Ob Max eine neue Schnitte aufreißt, Nina dann zur Nonne wird, der Sektenführer von Puritas Cordis zum Christentum übertritt oder die Welt doch wie geplant untergeht ... Aber da die Entwickler uns zum Schweigen verdonnert haben, müssten wir Sie nach dem Ausplaudern der geheimen Story mundtot machen ... Ein solches Vorgehen würde nicht nur unsere Leser drastisch dezimieren und somit den sechsten Dienst-Ferrari und unsere halbstündigen Ganzkörpermassagen finanziell gefährden, sondern uns im Endeffekt auch den Staatsanwalt auf den Hals hetzen. Und da haben wir, ehrlich gesagt, keinen Bock drauf. Also müssen Sie eben leiden – bis zum 29. August. Dann soll *Geheimakte 2* mit etwa 15 Stunden Spielzeit in den Läden stehen.

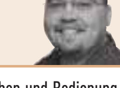
Marc Brehme

**Info: www.geheimakte-game.de**

### Geheimakte 2

| | |
|---|---|
| GENRE | Adventure |
| HERSTELLER | Fusionsphere/Animation Arts |
| FERTIG ZU | 75% |
| ERSCHEINT | 29. August 2008 |
| VERGLEICHBAR | Geheimakte Tunguska |

MARC BREHME



Das Spiel gleicht in Aussehen und Bedienung seinem Vorgänger fast wie ein Ei dem anderen. Es gibt kleine, aber feine Verbesserungen bei Grafik und Steuerung, eine düstere und etwas erwachsenere Geschichte, das bewährte Team aus Nina und Max mit gewohnt kessen Sprüchen und es zeichnen sich weitere spielbare Charaktere ab. Gut so! Ein 1:1-Nachfolger wäre auch langweilig. Wenn die Entwickler jetzt noch Schwächen des Vorgängers ausbügeln, zum Beispiel die etwas ausufernden Dialoge, erwartet Sie ein super Adventure.




Am Affenkäfig im Zoo ist Ihre Kombinationsgabe im Inventar (unterer Bildschirmrand) gefordert.

Um ein Rätsel zu lösen, stellen Sie eine Kerze auf die Bahnhofsuhr an der Metro-Station.

## Technisches Zeichnen

Fusionsphere Systems bastelt *Geheimakte 2* mit einem eigenen Editor (Bild) zusammen und protzt mit folgenden Technikdaten: 2.5D System (Integration von 3D in 2D), Shader 3.0, Per Pixel Lighting (PPL), Normal Mapping, LUA Skript System, alle Auflösungen ab 1.024x768 Bildpunkten werden unterstützt. Für Breitbild wird es eine angepasste Benutzeroberfläche geben.

Im Editor legen Sie fest, aus welcher Richtung (Pfeil) diese Szene beleuchtet wird.




Nach der Monsterwelle hängt dieser Mann unter einem Träger fest und das Schiff droht zu sinken.

»Herr Doktor, hier ist meine Stuhlprobe.«

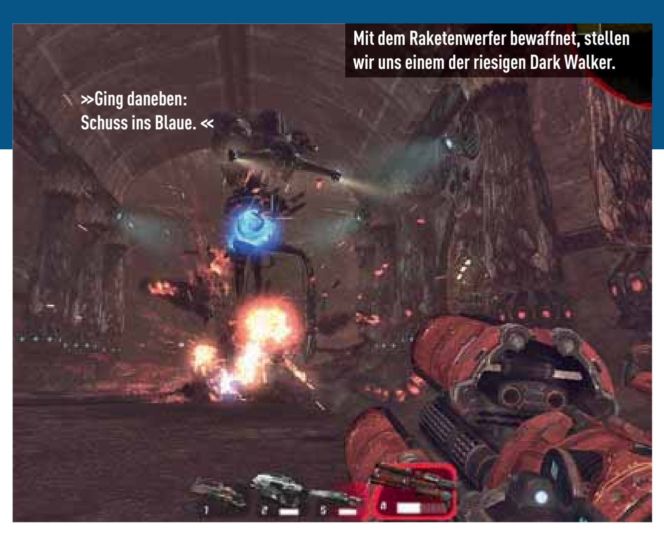
David Korell ist ein Hauptcharakter von *Geheimakte 2*.

Im Pariser Knast finden Sie einen der wichtigen blauen Steine. Das Freikratzen mit dem Löffel macht aber Krach.

## PC ACTION: Unsere Vorsätze

**Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:**

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.




Mit dem Raketenwerfer bewaffnet, stellen wir uns einem der riesigen Dark Walker.

UNREAL TOURNAMENT 3

## Mehr Spieler, mehr Spaß

**Auch alleine kann man sehr viel Freude haben. Es kommt nur auf die richtige Technik an. Wir sprechen aus Erfahrung.**

MEHRSPIELER-SHOOTER | Die Aufhebung von Grenzen machte nicht nur damals im Osten Freude. Das bislang bestehende Limit von maximal 32 Spielern für *UT 3* erhöht sich mit dem Patch auf 64 potenzielle Schießwütige. Wer dennoch keinen Mitspieler findet, freut sich über intelligentere computergesteuerte Gegner. Neue Einstellungsmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche, ausgebügelte Fehler und verbesserte Netzwerk-Technik sorgen zudem für ein angenehmeres Spielerlebnis. Ist das Leben jetzt zu schön, um wahr zu sein? Richtig! Deshalb ein kleiner Dämpfer: Jessica Alba ist schwanger. Na, tut das weh? Charles Kolle

**Info: www.unrealtournament3.com/de**

## Testphilosophie: So blickst du durch!




**PC ACTION GOLD**
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.




**PC ACTION PREISTIPP**
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.




**PC ACTION BETA-TEST**
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

| Wertung | Hardware | Beschreibung |
|---|---|---|
| 91 - 100% | 1 - 1,49 | **HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken. |
| 81 - 90% | 1,5 - 1,99 | **SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten. |
| 71 - 80% | 2 - 2,49 | **GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch. |
| 61 - 70% | 2,5 - 2,99 | **BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ... |
| 51 - 60% | 3 - 3,49 | **AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam. |
| 41 - 50% | 3,5 - 3,99 | **MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze. |
| ≤ 40% | 4 - 6 | **UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse. |

## Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

**Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.**

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

### PC ACTION

PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | PC ACTION |
| VERTRIEB | Computec Media |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Komisch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 95% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 77% |
| STEUERUNG | 68% |
| MEHRSPIELER | 59% |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Unglaublich viel Blödsinn | -20% |
| Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften | -20% |
| Tester-Team zu kompetent | -20% |
| Ich kann die DVD nicht wenden | -20% |
| Redaktion ist nie nackt zu sehen | -20% |
| = | |

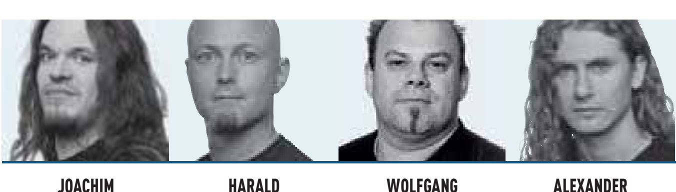
**UNGENÜGEND**
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.




EINZELSPIELER

# Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

**Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.**




| JOACHIM HESSE | HARALD FRÄNKEL | WOLFGANG FISCHER | ALEXANDER FRANK | DENNIS BLUMENTHAL | MICHAEL GRILL |
|---|---|---|---|---|---|
| **13TH CENTURY: DEATH OR GLORY** (siehe Seite 76) | | | | | |
| ■■ | ■ | ■■ | ■■ | ■■■■ | ■■ |
| Genau wie mit Frauen Klamotten einkaufen zu gehen: viel zu anstrengend. | *13th Century* ist doof und stinkt, weil Strategie doof ist und stinkt. | Wenn ich Massenschlachten sehen will, fahre ich zum Schlachthof. | Eigentlich super, aber ich mag keine Strategiespiele. | Historisch authentische Massenschlachten? Genau mein Ding! :-D | Leider nur ein billiger Abklatsch der *Total War*-Serie. Und Brüste gibt's auch keine. |
| **ASSASSIN'S CREED** (siehe Seite 66) | | | | | |
| ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■ |
| Ich habe mir schon lange ein Spiel mit Kreuzrittern gewünscht. Genau mein Ding! | Ey, konkret krass korrekt, Altaïr, das rockt die Scheiße fett, Altaïr! | Fand ich auch schon auf Xbox 360 genial. Her mit dem Nachfolger, Jade! | Da hätte ich sechs Punkte gegeben, aber wir sollen bei der Druckerfarbe sparen. | Nicht ganz so historisch authentisch, aber auch sehr cool! | Viele Leichen, viel Blut, viel Action. Wenn noch Titten drin wären, gäb's fünf Punkte. |
| **CLIVE BARKER'S JERICHO** (siehe Seite 73) | | | | | |
| ■■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ |
| 08/15-Shooter können nicht genial sein. Aber eine Weile Spaß machen sie schon. | Die Lack- und Lederklamotten machen mich ganz wuschig! | Nicht der beste Shooter das Jahres, aber herrlich blutige Unterhaltung. | Ein Trip durch die Hölle. Erinnert mich an meinen Redaktions-alltag. | Horror, Action und geile Grafik? Nicht übel, geht aber besser. | Blut. Viel Blut. Allein deshalb schon mal drei Punkte von mir. |
| **EXPERIENCE 112** (siehe Seite 87) | | | | | |
| ■■■ | ■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■ |
| Erfrischend neue Idee. Allerdings genau wie Kollege Grill: auf Dauer etwas schlapp. | Na, dann doch lieber Kameraschubser bei *1, 2 oder 3*! | Gar nicht schlecht, aber leider nur Nummer 112 auf meiner Muss-ich-spielen-Liste. | Neeeeeeeett, abeeer seeeeeehr laaaaaangsaaaaam ... | Ich liebe Abenteuer mit Frauen. Das hier ist dann aber gar nicht mal sooooooooo gut. | Ich. Hasse. Adventures. Und aus. |
| **LOST: DAS SPIEL** (siehe Seite 88) | | | | | |
| ■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■ | ■ |
| Exakt wie die Fernsehserie: eine Zeitlang spannend und dann ist die Luft raus. | Ich will ein Spiel zu *Nip/Tuck* oder *Six Feet Under* und an Men-schen rumschnippeln! | Kein Vergleich zur exzellenten Fernsehserie – für Fans aber ganz nett | Die Kate sieht gut aus. Dafür gibt es je einen Punkt. | Wie würde Stromberg sagen? „NÄÄÄ, komm!" | Mich interessiert die TV-Serie schon nicht, also hinfort damit! |
| **PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS** (siehe Seite 97) | | | | | |
| ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■ |
| Nennen Sie mich verrückt, nennen Sie mich übergeschnappt, aber ich mag es. | Bunte Steine sortieren? Das ist ja wie zu Hause bei meiner riesigen Edelsteinsammlung! | Das mit Abstand beste Spiel in dieser Ausgabe! Aber Vorsicht: Suchtgefahr! | Herr Hesse ist verrückt und übergeschnappt. Endlich darf ich das sagen! | Tolles Spiel! | Keine Brüste. Kein Blut. Keine Leichen. Was soll ich damit? |
| **TREASURE ISLAND** (siehe Seite 94) | | | | | |
| ■■■■ | ■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■ |
| Kommt zwar nicht an *Monkey Island* ran, ist mir aber irgendwie sympathisch. | So was spiel ich nicht, seit ich's bei *The Hulk* (C64, 1984) nicht aus'm ersten Bild schaffte. | Meiiiin Schaaatz! Halt, stopp – falsche Lizenz! Trotzdem ganz ordentlich! | Das Spiel ist ganz gut, auch wenn ich eigentlich keine Software-Piraten mag. | Mir gefällt's echt gut, hat aber das eine oder andere Manko. | Ein Adventure? Mit Piraten? Zwei gute Gründe, das Teil rituell zu verbrennen. |
| **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM** (siehe Seite 84) | | | | | |
| ■■ | ■■ | ■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■■ |
| *Warhammer* und Strategiespiele jucken mich nicht. Bitte töten Sie mich! | *Warhammer* stinkt auch. | Wenn ich einen Kriegshammer sehen will, dann geh ich duschen. | Oh, jetzt darf ich Herrn Hesse sogar töten! Mit Vergnügen! | Sehr gute Erweiterung, aber an die Tabletop-Vorlage kommt einfach nichts ran. | Fette Einheiten und massig Feindkontakt. Da blüht mein Herzerl auf! |

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

## Das Gastspiel des Monats

**Während unseres Besuchs in Dallas erfuhren wir, was eine bildschöne Frau in einem Pulk von Journalisten anrichtet.**

Wenn sie lächelt, geht die Sonne auf; ihre Bewegungen sind geschmeidiger als die einer Gazelle und bei ihrem Anblick verwandeln sich aufgedrehte Redakteure in unbeholfene Schulbuben. Die Rede ist von der 24-jährigen Gemma Willocks von Sega England, die während der Präsentation von *Aliens: Colonial Marines* einen Teil der internationalen Presse vor Ort betreute. Abends an der Hotelbar brachen dann die Dämme: Nahezu alle Scheiberlinge drängten sich um die Dame und führten Balzrituale auf, die von der Tanzeinlage bis zum Mucki-Zeigen reichte. Den Artikel zu *Colonial Marines* finden Sie ab Seite 38.


»Finger im Po, Mexiko.«

Gut gelaunt und zutraulich: Gemma Willocks und Fabian Döhla von Sega.

## Spielereferenzen

**Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:**

| | | |
|---|---|---|
| **ACTIONSPIEL** | | |
| GTA San Andreas | Rockstar Games | 8/2005 |
| Mafia | Illusion Softworks | 9/2002 |
| Stranglehold | Midway Chicago | 10/2007 |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Dark Messiah of Might and Magic | Arkane Studios | 12/2006 |
| Splinter Cell: Double Agent | Ubisoft | 1/2007 |
| Tomb Raider: Legend | Crystal Dynamics | 5/2006 |
| **ACTION-ROLLENSPIEL** | | |
| Dungeon Siege 2 | Gas Powered Games | 10/2005 |
| Freedom Force vs The 3rd Reich | Irrational Games | 6/2005 |
| Titan Quest: Immortal Throne | Iron Lore | 5/2007 |
| **ADVENTURE** | | |
| Ankh: Herz des Osiris | Deck 13 | 1/2007 |
| Jack Keane | Deck 13 | 9/2007 |
| Sam & Max: Season One | Telltale Games | 12/2007 |
| **AUFBAU-STRATEGIE** | | |
| Anno 1701 | Sunflowers | 1/2007 |
| Das achte Weltwunder | Funatics | 5/2003 |
| Siedler 5: Das Erbe der Könige | Blue Byte | 1/2005 |
| **ECHTZEIT-STRATEGIE** | | |
| Company of Heroes | Relic Entertainment | 11/2006 |
| Spellforce 2 | Phenomic | 5/2006 |
| Supreme Commander | Gas Powered Games | 4/2007 |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Bioshock | Irrational Games | 10/2007 |
| Call of Duty 4: Modern Warfare | Infinity Ward | 1/2008 |
| Crysis | Crytek | 12/2007 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Comanche 4 | Novalogic | 1/2002 |
| Flight Simulator 10 | Microsoft | 1/2007 |
| IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | 4/2003 |
| **MEHRSPIELER-SHOOTER** | | |
| Battlefield 2 | Dice | 8/2005 |
| Quake 4 | Raven Software/id | 12/2005 |
| Unreal Tournament 3 | Epic | 1/2008 |
| **ONLINE-ROLLENSPIEL** | | |
| Der Herr der Ringe: Online | Turbine | 7/2007 |
| Guild Wars: Nightfall | Arena Net | 1/2007 |
| WoW: The Burning Crusade | Blizzard | 3/2007 |
| **RENNSPIEL** | | |
| Colin McRae: Dirt | Codemasters | 8/2007 |
| DTM Race Driver 3 | Codemasters | 4/2006 |
| Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | 1/2006 |
| **ROLLENSPIEL** | | |
| Gothic 3 | Piranha Bytes | 12/2006 |
| Star Wars: KotOR 2 | Lucas Arts | 4/2005 |
| The Elder Scrolls 4: Shivering Isles | Bethesda Softworks | 6/2007 |
| **RUNDENBASIERENDE STRATEGIE** | | |
| Civilization 4: Beyond the Sword | Firaxis | 10/2007 |
| Heroes of Might and Magic 5 | Nival Interactive | 7/2006 |
| Medieval 2: Total War | Sega | 12/2006 |
| **SONSTIGE SIMULATIONEN** | | |
| Die Sims 2 | Maxis | 10/2004 |
| Guitar Hero 3: Legends of Rock | Aspyr | 2/2008 |
| Sid Meier's Pirates! | Firaxis | 2/2005 |
| **SPORTMANAGER** | | |
| Anstoß 4 Edition 03/04 | Ascaron | 12/2003 |
| Fußball Manager 2005 | Electronic Arts | 11/2004 |
| Heimspiel 2006 | Greencode | 7/2006 |
| **SPORTSPIEL** | | |
| Madden NFL 08 | EA Kanada | 11/2007 |
| NHL 07 | EA Sports | 11/2006 |
| Pro Evolution Soccer 2008 | Konami | 12/2007 |
| **TAKTIK-SHOOTER** | | |
| Ghost Recon Adv. Warfighter 2 | Grin | 8/2007 |
| Rainbow Six: Vegas | Ubisoft Montreal | 2/2007 |
| S.W.A.T. 4 | Irrational Games | 5/2005 |
| **WIRTSCHAFTSSIMULATION** | | |
| Die Gilde | Jowood | 4/2002 |
| Port Royale 2 | Ascaron | 6/2004 |
| Railroad Tycoon 3 | Pop Top Software | 1/2004 |




Mit einem eindrucksvollen Satz springt der Assassine einen Bogenschützen an. Eine Sekunde später ist der Ahnungslose schon tot.

»Hey, du hast da eine Fliege. Halt still, ich schlage sie weg.«

## ASSASSIN'S CREED

# Fintenkiller

**Schon seit geraumer Zeit macht ein ausgebuffter Meuchelmörder die Konsolen unsicher. Erstmals wurde er nun auf dem PC gesichtet.**

In Strömen rinnt dem weißgewandeten Assassinen der Schweiß von der Stirn. Er ist ein kaltblütiger Killer. Er späht seine Opfer aus, nimmt ihnen kompromisslos das Leben und verschwindet am nächsten Morgen wie ein schlechter Traum. Und er ist in einer misslichen Lage: Mit nur einer Hand klammert sich der Attentäter an einem kaum erkennbaren Mauervorsprung eines Wohnhauses fest. Die Palastwachen, die den Tod ihres Herren zu rächen trachten, sind ihm dicht auf den Fersen. Altaïr, so der Name des Glaubenskriegers, hält dennoch kurz inne und ver-

Altaïr steht auf einem Aussichtsturm. Dort erspäht er Informanten, Soldaten und Verstecke.

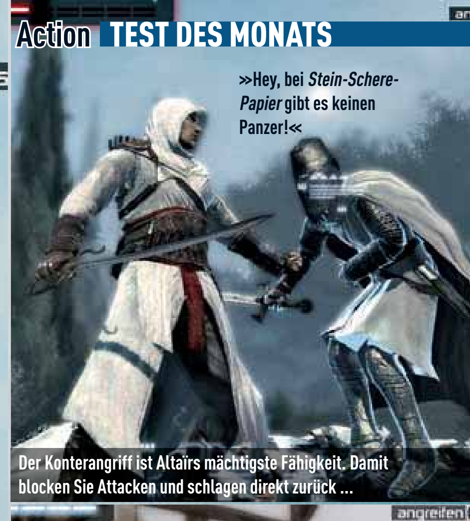
Mit dem Pferd reiten Sie von Stadt zu Stadt. Nach einigen Missionen steht Ihnen zudem eine Schnellreise zur Verfügung.



»Liebe Kinder, so sieht Salami aus, wenn sie noch lebt.«



Der Vogel zeigt, dass Sie diesen Turm bislang nicht besucht haben. Oben angekommen, halten Sie nach Informanten Ausschau.



Der Konterangriff ist Altaïrs mächtigste Fähigkeit. Damit blocken Sie Attacken und schlagen direkt zurück ...



... was in vielen Fällen direkt zum äußerst spektakulären Ableben Ihres Kontrahenten führt.

sucht, die Worte zu entwirren, die ihm der skrupellose Herrscher ins Ohr flüsterte, kurz bevor er sein Leben ließ – doch es gelingt ihm nicht ... noch nicht. Ein Stein trifft den immer noch Hängenden am Kopf und reißt ihn umgehend aus seinen Gedanken. Mit drei schnellen Klimmzügen erreicht er das Dach und spurtet los. Zu spät! Die Verfolger haben das Gebäude ebenfalls erklommen und umzingeln den Meuchler. Ihre Klingen glitzern in der Sonne. Ein Kampf ist unausweichlich. Doch Altaïr ist vorbereitet. Das jahrelange Assassinen-Training hat ihn für solche Situationen geschult. Gerade als einer der Angreifer mit erhobenem Säbel auf ihn zustürmt, rammt der vermeintlich Unterlegene ihm die Schulter in den Magen und erhebt seinerseits das Schwert. Altaïrs Klinge bohrt sich tief in den Hals seines Opfers, bis hinunter in den Brustkorb. Der Mann ist tot, bevor sein Körper am Boden aufschlägt ...

### MÖRDERISCHER DRINKMISCHER

Sie haben es vermutlich bereits erraten, Sie schlüpfen in *Assassin's Creed* in die Rolle ebendieses Attentäters – Sie sind Altaïr. Und doch auch wieder nicht. Im Grunde genommen sind Sie zwar ein Assassine, heißen aber eigentlich Desmond Miles, seines Zeichens Barkeeper. Wir versuchen mal, Ihnen diese herrlich verworrene Angelegenheit zu erläutern: *Assassin's Creed* spielt in einer nicht allzu fernen Zukunft. Sie, besagter Getränkepanscher, wurden von einer

## Das gibt es nur am PC

**Konsolen-Jünger dürfen schon seit geraumer Zeit wüst mordend durchs virtuelle Mittelalter streifen, dafür bekamen PC-Spieler als Entschädigung einige exklusive Nebenmissionen spendiert.**

Der größte Kritikpunkt der Konsolen-Fachpresse an *Assassin's Creed* war der sich ständig wiederholende Spielverlauf. Das nahm sich Entwickler Ubisoft Montreal scheinbar sehr zu Herzen und bastelte eigens für die PC-Fassung vier zusätzliche Nebenaufgaben, die für Abwechslung sorgen sollen. So beschaffen Sie nicht nur Informationen durch Befragung, Belauschen, Taschendiebstahl, zusätzliche Attentate und Flaggenrennen, sondern freuen sich zudem über zu zerstörende Marktstände, Dachrennen, Bodyguard-Jobs und Attentate auf Bogenschützen.

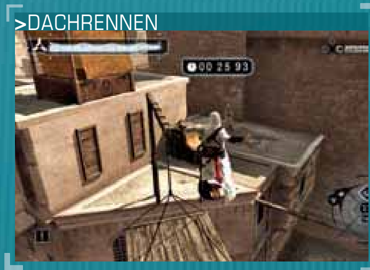
>MARKTSTANDZERSTÖRUNG


Ein Informant bittet Sie, sich einiger korrupter Händler anzunehmen. Sie müssen dazu lediglich jemanden in ihre Marktstände schubsen.

>HEIMLICH SCHÜTZEN AUSSCHALTEN


Bogenschützen suchen einen Ihrer Glaubensgenossen. Sie helfen natürlich gern, indem Sie seine Verfolger heimlich ausschalten.

>DACHRENNEN



Beim Dachrennen gilt es, schnellstmöglich von A nach B zu gelangen. Springen Sie dazu vor Ablauf der Zeit über die Dächer bis zur Zielperson.

>ESKORTE


Ein kampffauler Assassine benötigt Ihre Hilfe, um sicher durch die Gassen zu gelangen. Natürlich wimmelt es dort vor angriffslustigen Soldaten.

## Testlogbuch Assassin's Creed



**Mir kommen die Tränen ... der Freude wohlgemerkt!**

JÜRGEN KRAUSS

DONNERSTAG, 14.2.2008 | **19:12 Uhr**
Ein Mann muss in seinem Leben Entscheidungen treffen. Heute ist mal wieder so ein entscheidungsträchtiger (Valentins-)Tag. Entweder ich verbringe den Abend mit der frisch eingetrudelten Vorabversion von *Assassin's Creed*. Oder ich verbringe den Abend mit meiner Freundin und einem romantischen Essen. Das war leicht: Ich werfe die Mikrowelle an, stelle Kerzen auf, öffne eine Flasche Wein und starte das Spiel.

FREITAG, 15.2.2008 | **13:37 Uhr**
Wahnsinn. Die ersten Spielstunden hauen mich total aus den Socken. Da ich jetzt wieder solo bin, habe ich das ganze Wochenende Zeit, um in den vererbten Erinnerungen der Hauptfigur Desmonds zu schnüffeln. Damaskus, ich komme!

MONTAG, 18.2.2008 | **11:51 Uhr**
Die leinwandwürdig eingesetzte Tiefenunschärfe in den Kampfszenen treibt mir während des Tests regelmäßig Freudentränen in die Augen. Das führt zu noch mehr Unschärfe, was zu noch mehr Tränen führt und so weiter – bis ich letztendlich total ausgetrocknet vom Stuhl kippe. Die Kollegen denken, dass ich mein Mittagsschläfchen halte, und beachten mich nicht weiter.

MONTAG, 18.2.2008 | **16:29 Uhr**
Zum Glück kommt die Putzfrau vorbei und kippt mir einen Eimer Putzwasser ins Gesicht. Hmmm, schmeckt nach Pizza. Ich nehme noch einen kräftigen Schluck und eile zurück nach Jerusalem, wo ich Meister Yoda vermute. Der kleine Widerling hat mich lange genug beim Mau-Mau-Spielen beschissen ... Ob so eine Dehydrierung wohl ernsthafte Schäden hinterlässt?

MITTWOCH, 20.2.2008 | **17:01 Uhr**
Die vielen Zwischensequenzen strecken das Spiel arg. Ich notiere mir die Erinnerung: „Feldversuch machen: Auswirkungen von Streckungen auf den Menschen". Hat das nicht im Mittelalter schon jemand versucht? Was dabei wohl herausgekommen ist?

FREITAG, 22.2.2008 | **16:11 Uhr**
Meine Freundin hat mich zurückgenommen, nachdem ich sie mit Tiefenunschärfe-Tränen in den Augen angefleht habe. Ende gut, alles gut. Das gilt nicht für *Assassin's Creed*. Dessen Ende verstört mich irgendwie. Und es schreit nach Fortsetzung.

**GUTE ZEITEN**

Kameraführung und Animationen sind der Hammer!

**SCHLECHTE ZEITEN**



Die vielen Zwischensequenzen bremsen den Spielfluss.

Organisation namens Abstergo Industries entführt und gegen Ihren Willen an eine Animus-Maschine angeschlossen. Dieses Gerät ermöglicht es, Ihre DNS, also Ihre Gen-Informationen, so zu entschlüsseln, dass Sie sich an die Taten und Gedanken Ihrer Vorfahren erinnern – und diese Zeit gar selbst noch einmal durchleben. Jetzt wird die Sache schon klarer: Altaïr, einer der herausragendsten Assassinen im 12. Jahrhundert und zufälligerweise einer Ihrer Ahnen, hat in Ihrer Gensuppe einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Und Ihre Peiniger, Doktor Vidic und seine Assistentin Lucy, wollen genau das: die Erinnerungen Ihres Vorfahren. Sie schwanken also stets zwischen den Erlebnissen Altaïrs und Desmonds hin und her und erfahren so mehr und mehr über die komplexen Zusammenhänge, die sich sogar bis in die Zukunft recken. Hier waren Profis am Werk. Die Geschichte ist nicht nur durchdacht, sondern auch mit zahlreichen historischen Fakten gespickt. So kehren Sie beispielsweise in Altaïrs Stiefeln immer wieder nach Masyaf zurück, der Basis des Assassinen-Ordens. Diese Burg gibt es tatsächlich und sie diente ab dem Jahr 1140 als Hauptsitz der mordenden Glaubensgemeinschaft. Im Gegensatz zu Ihrem Pixelheroen konsumierten die echten Assasinen jede Menge Drogen (das Wort Assassine leitet sich aus dem arabischen Wort für Haschisch ab), verweilten nach einem Attentat stets am Ort des Geschehens und fielen dort sehr schnell der Rache der Angehörigen zum Opfer – echte „Selbstmordattentäter" also. Da seht ihr's, liebe Kinder: Drogen sind gefährlich!

### AN DIE ARBEIT!

Während Sie als Desmond eher langweilig zwischen Bett und Animus hin und her wandern, erleben Sie als Altaïr hautnah, was es bedeutet, ein todbringender Assassine zu sein. Ihre zahlreichen Aufträge erhalten Sie vom unsympathischen Ordensführer Al Mualim. Der schickt Sie zu Pferd nach Jerusalem, Damaskus oder Akkon, wo Sie sich sogleich an die Arbeit machen. Doch die Städte sind gut bewacht und keiner will einen Meuchelmörder einlassen. Hier eilt Ihnen der vom Spielgestalter erzwungene Zufall zu Hilfe: Vor den Stadttoren findet sich immer ein von Wachen schikanierter Gelehrter – einige Schwerthiebe später hat der Gelehrte seine Ruhe und dankt es Ihnen, indem er Sie unbemerkt in die Stadt schleust. Auch innerhalb der Stadtmauern finden Sie immer wieder Menschen in Not, die sich für Ihre Hilfe erkenntlich zeigen.

### TU WAS!

Sind Sie erst einmal in der Stadt, bereiten Sie das anstehende Attentat gründlich vor. Doch wo sollen Sie in den riesigen Siedlungen anfangen, nach dem Opfer zu suchen? Um sich einen Überblick zu verschaffen, erklimmen Sie einen der großzügig über die Städte verteilten Aussichtstürme. Solche Bauten sind sowohl auf Ihrem nützlichen Radar markiert als auch schon von Weitem zu erkennen. Nett: Flattert ein Vogel um die Spitze der Aussichtsplattform, bedeutet das, dass Sie diesen Punkt bislang noch nicht erklommen haben. Oben angekommen, folgt ein ansehnlicher Kameraschwenk über die Gegend und – Simsalabim – wie von Zauberhand erscheinen umliegende Sehenswürdigkeiten auf Ihrem Orientierungshelfer. Statt Denkmälern, Museen und Bordellen handelt es sich aber in erster Linie um Personen, die Ihnen mit Aufgaben und Informationen zur Seite stehen. Bei jedem Attentat finden Sie so sechs Nebenmissi-



Noch ist Ihr Opfer quietschfidel und hält eine Ansprache vor Untergebenen. Seine Zeit ist jedoch beinahe abgelaufen.

»Wie nennt man eine auf Ford spezialisierte Auto-Reinigungskraft? Ka-Putze (MUHAHAHA, bitte bringen Sie uns um).«

onen, von denen Sie – abhängig vom Spielfortschritt – zwei bis vier erledigen müssen. So erfahren Sie beispielsweise Aufenthaltsort und Gewohnheiten Ihrer Zielperson. Anders als bei der Konsolen-Umsetzung von *Assassin's Creed* erwarten PC-Spieler nicht fünf, sondern neun Aufgabenarten (dazu mehr im Kasten „Das gibt es nur am PC" auf Seite 67). Das nimmt dem größten Kritikpunkt an der Konsolen-Fassung, dem repetitiven Spielverlauf, ein wenig den Wind aus den Segeln. Allerdings nicht ganz: Sie verbringen auch am PC viel Zeit mit sich wiederholenden Aufgaben. Haben Sie die erforderlichen Nebentätigkeiten erledigt, melden Sie sich im Assassinenbüro der jeweiligen Stadt und beginnen Ihren Anschlag. Übrigens: Absolvieren Sie Nebenmissionen und sammeln Sie die über das Königreich verteilten Flaggen, steigt Ihre maximale Gesundheit.

### VORSICHT, EIN ATTENTÖTER!

Ein Attentat läuft in der Regel immer gleich ab: Finden Sie Ihr Opfer, lauschen Sie einer netten Zwischensequenz, schleichen sich möglichst nahe an das Ziel heran und rammen ihm ein Messer in den Rücken. Selten ist es aber damit getan, denn die Wachen merken, was passiert ist, und heften sich umgehend an Ihre Fersen. Entweder stellen Sie sich dem Kampf oder Sie machen sich dünn. Über die Dächer geht es recht fix vorwärts, jedoch sind Ihre Verfolger auch ganz passable Kletterer. Durch die Straßen ist das Fortkommen schwieriger, vormals befreite Bürger erweisen sich als hilfreich: Diese stehen in kleinen Gruppen herum und hindern Ihre Jäger an der Verfolgung. Ist der Sichtkontakt zu den Wachen unterbrochen, verstecken Sie sich in einem Heuhaufen oder einer Pergola und warten, bis die Luft rein ist. Anschließend melden Sie Ihren Erfolg im örtlichen Assassinenbüro und bei Al Mualim.

### AUFFALLEN UM JEDEN PREIS?

Egal wo Sie gerade unterwegs sind, sollten Sie Vorsicht walten lassen und Ihre Anwesenheit nicht gleich mit Fanfaren ankündigen. Überall stehen bewaffnete Soldaten, die Ihnen bei auffälligem Verhalten ganz schnell an die Kehle springen. Stichwort Verhaltensauffälligkeiten: Die Steuerung Ihres Attentäters bietet zwei Modi, auffällig und unauffäl-

# So spielt sich Assassin's Creed

**So ein Attentat ist kein Pappenstiel, darum sollten Sie sich auf jeden Anschlag ausreichend vorbereiten. Das Vorgehen ist jedoch in jeder Mission beinahe identisch. Wir erklären Ihnen, was zu tun ist ...**

**1 >IN DEN ANIMUS STEIGEN**



Nach einer kurzen Zwischensequenz steigt Desmond in die Erinnerungsmaschine (Animus). Dort erhalten Sie als Altaïr Ihren Auftrag.

**2 >ZUM ZIELORT REISEN**



Schwingen Sie sich aufs Pferd und reiten Sie zum Zielort. Später kürzen Sie den langen Ritt mit der Schnellreise-Funktion ab.

**3 >EINSCHLEICHEN**

Akkon, Jerusalem und Damaskus sind gut geschützt, die Stadtwachen auf der Hut. Entweder ziehen Sie Ihr Schwert und verschaffen sich gewaltsam Eintritt oder Sie schummeln sich als Gelehrter hinein.

**4 >AUSSICHSTURM ERKLIMMEN**

Sind Sie erst einmal innerhalb der Stadtmauern, sollten Sie die Lage peilen. Erklimmen Sie also möglichst viele Aussichtstürme und halten Sie dort nach Soldaten, Verstecken und Informanten Ausschau.

**5 >INFORMATIONEN ERGATTERN**



Lernen Sie etwas über Ihre Zielperson, indem Sie Augen und Ohren offen halten. Genaueres finden Sie im Kasten „Das gibt es nur am PC".

**6 >FEDER ABHOLEN**

Haben Sie ausreichend Details über die Gewohnheiten Ihres Opfers in Erfahrung gebracht, statten Sie dem lokalen Assassinen-Büro einen Besuch ab. Ihr Verbindungsmann gibt Ihnen dort grünes Licht und eine Feder.



**7 >ZIELPERSON AUSSCHALTEN**



Suchen Sie Ihr Ziel, töten Sie es und warten Sie, bis Altaïr die eben erhaltene Feder in dessen Blut getaucht hat. Das war leicht.

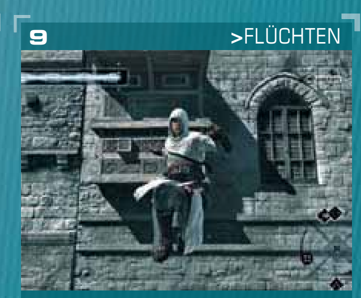
**8 >WACHEN ABSCHÜTTELN**




»Schon im Mittelalter waren die Sanitöter vom Roten Kreuz rund um die Uhr im Einsatz.«

Eine Zielperson heimlich zu erledigen ist nicht einfach. Meist kommt es direkt nach dem Attentat zu einer bewaffneten Auseinandersetzung mit den Wachen. Das ist aber halb so wild, sind doch die Kämpfe so spannend und fesselnd inszeniert, dass Sie diesen Teil vermutlich ebenso lieben wie wir.

**9 >FLÜCHTEN**

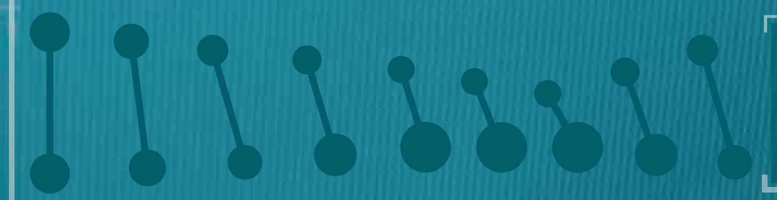


Die gesamte Stadt ist jetzt in Alarmbereitschaft. Also: Nehmen Sie die Beine in die Hand und flüchten Sie ins Assassinen-Büro!

**10 >VERSTECKEN**

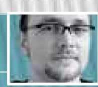


Ihren Verfolgern entkommen Sie, wenn Sie bei unterbrochenem Sichtkontakt in ein Versteck hüpfen. Warten Sie dort, bis die Luft rein ist.



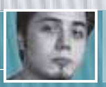
**11 >ERFOLG MELDEN**

Melden Sie Ihren Erfolg erst im Assassinen-Büro der jeweiligen Stadt und anschließend bei Meister Al Mualim in Masyaf. Dort wartet nach jeder absolvierten Mission eine kleine Belohnung auf Ihren Pixelmeuchler.



### JÜRGEN KRAUSS

Die waghalsige Inszenierung von *Assassin's Creed* rockt fast alles bisher Dagewesene. Tödlich atemberaubende Kameraschwenks, schmerzhaft schöne Animationen und ein fantastisches Gesamtkonzept – der Titel hat, was ein herausragendes Spiel braucht. Warum also zieht Ubisoft das mittelalterliche Epos künstlich in die Länge? Das hätte *Assassin's Creed* wirklich nicht nötig gehabt. Trotz dieses gravierenden Makels und kleiner Bugs: Unbedingt spielen!



### DENNIS BLUMENTHAL

Ich bin ein großer Anhänger von Spielen mit historischem Szenario – und ein noch größerer Anhänger von Attentaten (natürlich nur virtuell). Kein Wunder, dass *Assassin's Creed* genau mein Ding ist. Ich kriege gar nicht genug davon, durch die mittelalterliche Welt zu schlendern, jemanden dezent über den Jordan zu schicken und dann vergnügt pfeifend in der Menge unterzutauchen. *Assassin's Creed* ist wie ich: einfach genial.



### ALEXANDER FRANK

Zweifellos, *Assassin's Creed* ist *Hitman* im Mittelalter. Aber: Altaïr ist mindestens fünfmal cooler als Nummer 47. Allein schon seine akrobatischen Einlagen verweisen den Glatzkopf aus *Hitman* auf Platz 2 der besten Auftragsmörder der Spielgeschichte. Was mich aber stört, ist das offene Ende. Wieso kann heutzutage kein Spiel einen richtigen Schluss haben? Na ja, immerhin freu ich mich somit auf einen zweiten Teil.



### WOLFGANG FISCHER

Etwas mehr hätte ich mir von der PC-Fassung schon erwartet. Die vier neuen Nebenmissionen sind ganz nett und sorgen dafür, dass man sich bei der unvermeidlichen Informationsbeschaffung nicht gar so schnell langweilt wie noch in der Konsolen-Vorlage. Ein paar echte Bonuslevels wären mir dennoch lieber gewesen. Wenigstens haben sich die Entwickler in Sachen Grafik nicht lumpen lassen und eine blitzsaubere Umsetzung hingelegt.



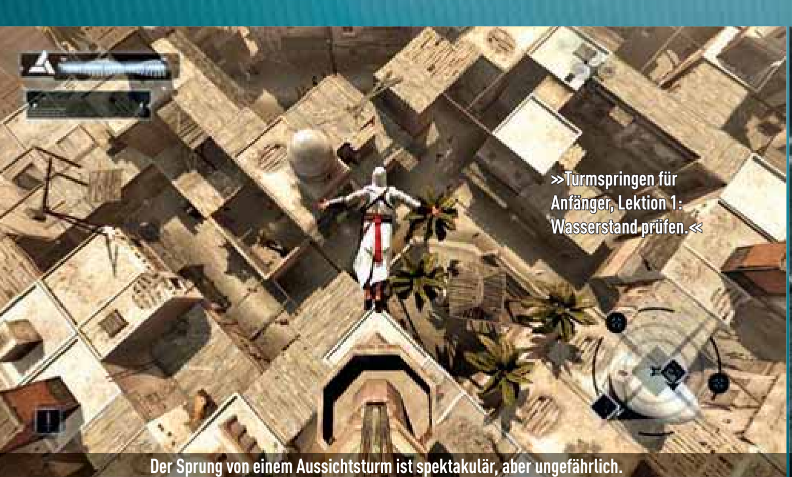

»Witzig: Der homosexuelle Schatzsucher hat seinen Schatz mit einem Kreuz markiert.«

Kameraführung, Tiefenunschärfe, Action – stellenweise fühlten wir uns wie im Kino. Die Grafik ist einfach herrlich.

lig. Zum einen schleichen Sie durch die Gassen, schieben Menschen vorsichtig beiseite und meucheln bei Bedarf ganz ... unauffällig eben. Zum anderen dürfen Sie Altaïrs auffälligem Akrobaten-Repertoire freien Lauf lassen: Er spurtet durch die Gassen, klettert mühelos auch an den kleinsten Vorsprüngen empor, überspringt weite Häuserschluchten, hangelt sich an Balken durch die Lüfte und, und, und. Kommt es zu einem Waffengeplänkel, stehen Ihnen ebenfalls zwei Modi zur Wahl: Angriff und Verteidigung. Je erfahrener Sie sind, desto mehr Tricks legt Ihr Pixelrecke an den Tag: Blocken, Kontern, Kombo-Attacken und so weiter – ein echtes Multitalent. Das klingt alles schrecklich kompliziert und schreit geradezu nach einem guten Steuerberater. Glücklicherweise führt Sie *Assassin's Creed* gemächlich an die Feinheiten der Steuerung heran und bringt Ihnen sämtliche Tricks ansehnlich und häppchenweise bei. Eine ausführliche Tutorial-Mission und Kampfübungen vor jedem Einsatz lehren selbst Tastaturlegastheniker, sich wie für einen agilen Sterbehelfer angemessen zu bewegen. Wem Maus und Tastatur dabei nicht zusagen, der stöpselt ein Gamepad an. So oder so, die Handhabung bedarf einiger Einübungszeit, das gewagte Konzept – vor allem wegen der bis zu siebenfach (!) belegten Tasten – erwies sich aber als genial. Ein Beispiel: Die Hochstelltaste (Shift-Taste) dient je nach Situation zum Greifen, Abwehren von Griffen, sanftem und hartem Rempeln, dem Taschendiebstahl, Festklammern an Vorsprüngen oder zum Fallenlassen. Welche Aktion gerade auf einen Tastendruck folgt, zeigt Ihnen die praktische Anzeige des Animus-Gerätes, die in den Erinnerungen Ihres Ahnen allgegenwärtig über den Schirm flimmert. Angenehm: Die Steuerung verzeiht Ungenauigkeiten. Springen Sie etwa über eine Häuserschlucht, reicht es, grob in die gewünschte Richtung zu blicken, eine saubere Landung vollführt Altaïr selbstständig.

## WAS FÜR EIN DRAMA

Die Inszenierung des mittelalterlichen Epos ist dramatisch. Zwar mutet *Assassin's Creed* auf den ersten Blick wie ein konventionelles Actionspiel in Schulterperspektive an, doch offenbart sich schon im ersten Schwertkampf die künstlerisch herausragende Umsetzung. Die frei drehbare Kamera weicht in solch einer Situation einer beeinflussbaren, aber immer auf den Gegner fokussierten Optik und schwenkt bei dramatischen Schwertstößen in eine eindrucksvolle Nahaufnahme. Atmosphärisch eingesetzte Tiefenunschärfe unterstreicht diesen Effekt. Zwischensequenzen funktionieren ähnlich, wobei Sie an festgelegten Stellen per Tastendruck in eine andere Kameraposition wechseln. Unterm Strich – dank des herausragenden Tons und der detailreichen Grafik – kommt ein fantastisches Actionspiel heraus, das nicht nur Genre-Liebhaber beeindrucken dürfte. Interessant: Die geplante Direct-X-10-Variante wird nicht besser aussehen, dafür aber flüssiger laufen.



»Turmspringen für Anfänger, Lektion 1: Wasserstand prüfen.«

Der Sprung von einem Aussichtsturm ist spektakulär, aber ungefährlich.




»Schon im Mittelalter hatte Rot-Weiß Essen mit Verletzungspech zu kämpfen.«

Das Attentat droht schiefzulaufen, die Wachen des Opfers fallen über uns her. Ein harter Kampf.


»Mit Freunden an der frischen Luft macht *Fünf gegen Willy* noch mehr Spaß.«

Haben Sie im Verlauf der Kampagne den Griff-Trick gelernt, werfen Sie Gegner problemlos vom Dach.

Die uns vorliegende, beinahe verkaufsreife Fassung krankte zwar an Clipping- und Unschärfe-Fehlern sowie einer ab und an unvorteilhaft positionierten Kamera, jedoch wirkte sich das alles wenig störend auf das Spielerlebnis aus. Regelmäßige Abstürze hingegen frustrierten – trotz fair gesetzter, automatischer Speicherpunkte. Freies Speichern gibt es in Altaïrs Welt ebenso wenig wie eine Taste, um lange Handlungssequenzen zu überspringen. Dazu zählen auch Szenen, in denen gerettete Bürger und redselige Informanten uns mit den immer gleichen Sprüchen bequatschen. An solchen Stellen tröpfelt das sonst flüssige Spielgeschehen vor sich hin wie eine 70 Jahre alte Harnröhre. Wir drücken die Daumen, dass diese Macken bei der Verkaufsversion zumindest teilweise ausbügelt sind. Ob das der Fall ist, erfahren Sie beim Test, voraussichtlich in der nächsten PC ACTION. Jürgen Krauß

**Info: http://assassinscreed.de.ubi.com**

## Assassin's Creed: Die Grafikoptionen und Tuning-Tipps

1 **Schatten:** Besitzer eines lahmen 3D-Beschleunigers wie einer 7600 GT oder X1650 XT sollten auf Schatten verzichten. Das steigert die Gesamtleistung um 15 Prozent.

2 **Grafikeffekte:** Deaktivieren Sie diese Option, fehlen der Überstrahleffekt (Bloom) sowie die Tiefen- und Bewegungsunschärfe. Das entlastet Ihre Grafikkarte.

3 **Grafikqualität:** Beim Wechsel auf die niedrigste Stufe verschwinden die Grasbüschel am Boden und die Auflösung der Texturen verringert sich. Dafür erhöht sich die Bildwiederholrate um rund zehn Prozent.

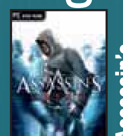
4 **Multisampling:** Für Stufe 2 und 3 benötigen Sie eine sehr flotte Grafikkarte mit mindestens 512 Megabyte Grafikspeicher, etwa eine Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870.

5 **Detailstufe:** Wählen Sie die Stufe 1, bestehen die Figuren aus weniger Polygonen. Das spart dem Prozessor Arbeit, dafür wirken die Charaktere sehr detailarm.




**TECHNIK-CHECK:**
Was die von Ubisoft veröffentlichten Hardware-Voraussetzungen bereits andeuten, bestätigt sich beim Probespielen: Ohne einen Zweikernprozessor läuft *Assassin's Creed* nicht flüssig. Wir empfehlen mindestens einen Athlon 64 X2 6000+ oder Core 2 Duo E6600. Zusätzlich sollte eine DX-10-Grafikkarte der Oberklasse wie eine Geforce 8800 GT/S oder Radeon HD 3870 in Ihrem PC stecken – vor allem, um den von den Entwicklern angekündigten Leistungsvorteil der DX-10-Version unter Vista zu nutzen. Ein Gigabyte Hauptspeicher reicht nicht für ein ruckelfreies Spielvergnügen.

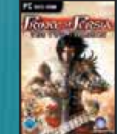
## Vergleich



**Assassin's Creed**

PRO + CONTRA
- + Fantastische Inszenierung
- + Verzeiht Ungenauigkeiten
- – Repetitiver Spielverlauf
- – Unnötige Längen

Sehr Gut
EINZELSPIELER



**Prince of Persia: The Two Thrones**

PRO + CONTRA
- + Tolle Geschichte
- + Abwechslungsreich
- – Hoher Schwierigkeitsgrad
- – Grafikfehler

84% ABGEWERTET
EINZELSPIELER



**Tomb Raider Anniversary**

PRO + CONTRA
- + Gelungene Rätsel
- + Stimmige Inszenierung
- – Präzision bei Sprüngen
- – Mäßiges Kampfsystem

83% ABGEWERTET
EINZELSPIELER

## Tod in Weiß

**Begegnungen mit dem weiß gekleideten Altaïr sind meist tödlich. Wir kennen noch mehr weiße Killer.**

### Metzger



Der Metzger ist die wohl gruseligste und mörderischste Spezies der Welt. Oder wissen Sie etwa genau, was in so einem Hackfleisch alles drin ist? Wer den Film *Dänische Delikatessen* (2003) gesehen hat, weiß, wovon wir reden ...

### Der Kuh-Lux-Klan



Stets in weißer Tracht kämpft der Kuh-Lux-Klan gegen Bräunung geschlechtsreifer Hausrinder durch künstliche Lichtquellen (Lux = Einheit der Beleuchtungsstärke). Achtung: Nicht verwechseln mit Schwarzenhass!

### Der Weißrusse




Der wohl gefährlichste weiße Killer. Er ist mitten unter uns und schlägt jeden Monat aufs Neue gnadenlos zu. Seine Waffen: todlangweilige Witze, Mundgeruch und in seinen Texten versteckte satanische Botschaften.

## Assassin's Creed

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 10. April 2008 |
| GENRE | Actionspiel |
| ENTWICKLER | Ubisoft Montreal |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| USK-FREIGABE | Voraussichtlich ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |

**MINDESTENS**
Zweikernprozessor (2,6 GHz), 1 GB RAM, 8 GB HD, Grafikkarte mit Shader-Modell 3, Win XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Meuchelmörder sind Einzelgänger. Also: kein Mehrspieler-Modus.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 93% |
| SOUND | 89% |
| STEUERUNG | 91% |



**TENDENZ**
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Geniale Steuerung, hammerharte Inszenierung – nur die künstlichen Längen stören.

Getroffene Gegner gehen meist unter heftigen Zuckungen zu Boden. Dafür sorgt die durch *F.E.A.R.* bekannte Jupiter-EX-Engine.

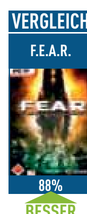
»Gleich schießen wir den Vogel ab.«

## TERRORIST TAKEDOWN 2: DAS SPEZIALKRÄFTE KOMMANDO

# Krampfansage

**VERGLEICH**

F.E.A.R.



88%

BESSER



SCHLECHTER

The Stalin Subway 2: R.V.

44%

**Terroristen sind spätestens seit *Counter-Strike* gern gesehene Widersacher in Computerspielen.**
Dass sich viele unserer Leser mit Vögeln nicht auskennen, ist zwar für die Betroffenen schade, interessiert aber kein Schwein. In *Terrorist Takedown 2* jedenfalls bekommen Sie es mit Vögeln zu tun – genauer gesagt mit einem Bussard, einem Falken und einem Milan. So lauten nämlich die Decknamen Ihrer Soldaten aus der Einsatztruppe „Spezialkräfte Kommando" der deutschen Bundeswehr. Sie übernehmen einen dieser Recken und pflügen mit ihm in Ego-Perspektive durch Heerscharen von Terroristen. Alles schon mal da gewesen? Natürlich, immerhin ist es das sechste Spiel der *Terrorist Takedown*-Reihe. Diesmal düsen Sie in den Mittleren Osten und durch an reelle Schauplätze angelehnte Pixelstädtchen – stets auf der Jagd nach dem bösen Mann im Hintergrund. Der wechselt im Laufe der Handlung mehrmals, was die Geschichte beinahe mitreißend gestaltet. Allerdings wirken die unterirdisch schlechten Zwischensequenzen jeglichem Anflug von Spannung erfolgreich entgegen. Dafür punktet die ansonsten lahme Vertonung: Wenn ein deutscher Bundeswehrler in akzentbehaftetem und grammatikalisch fragwürdigem Englisch mit den Terroristen plaudert, hat das einen gewissen Charme.

### KENNEN SIE DEN SCHON?

Spielerisch erwartet Sie Standardkost. Gegner, Waffen, Umgebungsgestaltung – das gibt es so mittlerweile zuhauf. Aber hier werkelt die Jupiter-EX-Engine unter der Haube, die im Jahr 2005 bei *F.E.A.R.* für eine 90er-Grafik-Wertung sorgte. Doch bevor Sie sich jetzt die Finger lecken und sofort zum nächsten Händler stürmen: Die Grafik von *Das Spezialkräfte Kommando* erinnert zwar an die exquisite Optik von *F.E.A.R.*, hat aber so viele Schwächen, dass *Terrorist Takedown 2* eher wie der behinderte kleine Bruder anmutet. Vor allem die Schlenkerpuppeneffekte (Ragdoll), die sich ab und an durch überlange und unmenschlich verdrehte Gliedmaßen zeigen, unterstreichen diesen Eindruck.

### EIN ECHTES PLATZWUNDER

Geiseln retten, Zivilisten beschützen und Terroristen entsorgen – das klingt nach einem umfangreichen Aufgabenpaket. Dass das alles in nur vier Spielstunden Platz findet, grenzt an ein Wunder. Immerhin kommt in der kurzen Zeit keine Langeweile auf. Jürgen Krauß

**Info: www.terroristtakedown2game.com**

**JÜRGEN KRAUSS**

Mit der Jupiter-EX-Engine (bekannt aus *F.E.A.R.*) hätte aus dem Titel ein netter Ego-Shooter werden können – das ging aber gehörig daneben. Ich erkenne zwar Geräusche und Animationen aus *F.E.A.R.* wieder, trotzdem liegen Welten zwischen den beiden Titeln. Immerhin verhalten sich die Gegner, bis auf einige Ausnahmen, beinahe so intelligent wie die in Vivendis Grusel-Shooter. Ich hätte mir etwas mehr Eigenleistung von den Programmierern gewünscht, sie haben sich bei Gestaltung und Handlung nicht gerade verausgabt.

## Terrorist Takedown 2





| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 20,- |
| TERMIN | 22. Februar 2008 |
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | City Interactive |
| VERTRIEB | Dtp Entertainment |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,7 GHz, 512 MB RAM, 3,1 GB HD, Direct-X-9.0c-Grafikkarte mit 64 MB RAM, Windows 2000

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 46% |
| GRAFIK | 66% |
| SOUND | 61% |
| STEUERUNG | 74% |
| MEHRSPIELER | 51% |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Kaum Abwechslung | -16% |
| Pseudo-Schleichmissionen | - 8% |
| Schwankende Grafikqualität | - 7% |
| Öde Zwischensequenzen | - 4% |
| Unnütze Ausrüstung (etwa die Türkamera) | - 3% |
| = | |

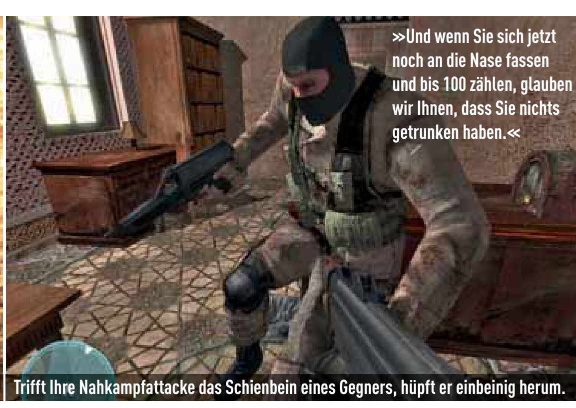
**BEFRIEDIGEND**
Ein kurzer Ausflug, auf dem ganz groß die Worte „Gerade noch Durchschnitt" prangen.

**62%** EINZELSPIELER



»Man sagte mir, ich solle in die Gänge kommen. Aber keiner hat mir erklärt, wie ich hier wieder rauskomme ...«

In einer engen Gasse läuft uns ein Gegner direkt vor die Flinte.



»Und wenn Sie sich jetzt noch an die Nase fassen und bis 100 zählen, glauben wir Ihnen, dass Sie nichts getrunken haben.«

Trifft Ihre Nahkampfattacke das Schienbein eines Gegners, hüpft er einbeinig herum.

In der Rolle von Pater Rawlings vollzieht der Spieler an der Nazi-Zombie-Kommandantin Hanne Lichthammer einen Exorzismus.

»Aftershave tut nach der Nassrasur saumäßig weh.«

## CLIVE BARKER'S JERICHO

# Was für Blutbilder!

**Bei diesem Spiel stecken Sie abwechselnd in Männern und Frauen. Dennoch haben nicht nur Bisexuelle Spaß damit.**

In *Jericho* treten Sie gegen das Urböse an, eine kindliche Kreatur, die Gott bereits vor Adam und Eva erschaffen hat. Eine siebenköpfige Gruppe von Kampfmagiern soll den Dreikäsehoch des Todes und dessen Schergen mit diversen Knarren und Zaubersprüchen quasi „katharinasaalfranken", also mundtot machen – ohne stille Treppe, dafür aber dauerhaft. Sie steuern jeweils einen Charakter des sogenannten Jericho-Teams aus der Ich-Perspektive durch verschiedene Epochen (Zweiter Weltkrieg, Mittelalter, altes Rom) und erteilen den computergesteuerten Kollegen simple Befehle. Ferner ist es nötig, zwischen den Truppenmitgliedern zu wechseln; etwa wenn Sie deren Spezialfähigkeiten nutzen wollen, um einen der tollen Boss-Kämpfe zu bestehen oder einfache Rätsel zu lösen. Simone Cole beispielsweise verlangsamt die Zeit, Frank Delgado schleudert Feuer und Xavier Jones übernimmt die Kontrolle über Feinde und bewegt damit unter anderem Hebel, die sonst nicht erreichbar wären.

### DU HAST JA 'NE MACKE!

Die Charaktere sorgen für Abwechslung und das von Horror-Schriftsteller Clive Barker ersonnene Szenario ist stimmungsvoll. Allerdings krankt der Titel an Design-Schwächen. Viele Levels präsentieren sich mit ihren unglaubwürdigen Begrenzungen enger als ein Spitzmaus-Anus. Die Folge: KI-Kollegen verfügen im Kampf über wenige Ausweichmöglichkeiten und nibbeln oft ab. Der Spieler ist zeitweise mehr damit beschäftigt, den Typen Wiederauferstehungs-Zauber zu verpassen, als selbst in die Kämpfe einzugreifen. Die Steuerung des Teams geht ohnehin nicht unkompliziert vonstatten, auch weil es hart ist, sich zu erinnern, welcher Kämpfer über welche Fähigkeiten verfügt. Zudem wirken viele Ballerabschnitte wegen der Schmal-Schlauch-Levels, in denen immer gleiche Standardgegner dumm wie Kot und deshalb kamikazegleich auf Sie einstürmen, ziemlich eintönig. Wen das nicht oder wenig stört und wer sich als Splatter-Fan gern an platzenden Zombieköpfen und herumfliegenden Pixelkörperteilen freut, kommt aber auf seine Kosten. Und das im Wortsinn, denn nachdem die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften einen Indizierungsantrag abgelehnt hat, steht *Jericho* für faire 20 Euro in den Läden. Harald Fränkel

**Info: www.codemasters.de/jericho**


»Brutaler schwedischer Horrorfilm: *Sichel aus Lönneberga*.«

Blutmagierin Billie Church (rechts) kämpft mit einem skurrilen Sichelmonster.

**HARALD FRÄNKEL**

*Jericho* ist wahrlich kein Spiel für Kinder und „Steak komplett durch"-Esser. Mir hingegen gefällt das Szenario – es ist zwar nicht ganz so gruselig wie der *Schnuffel Kuschel Song*, mit seinem Mix aus Technik und Magie sticht es aber aus dem Shooter-Einheitsbrei heraus. Dennoch bin ich etwas enttäuscht, weil unsere erste Einschätzung im Beta-Test der Ausgabe 11/2007 deutlich optimistischer war. Dass die Spielzeit nur rund acht Stunden beträgt, ist angesichts des Preises okay.

AUF AB-18-DVD VIDEO

## Clive Barker's Jericho



PREIS Ca. € 20,-
TERMIN 20. März 2008

| | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | Mercury Steam Entertainment |
| VERTRIEB | Codemasters |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch (und andere möglich) |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT oder Radeon X1600 XT, 6 GB HD, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Den Kampf gegen das Böse nehmen Sie allein auf: kein Mehrspielermodus!

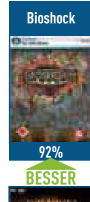
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 85% |
| STEUERUNG | 87% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Enges „Schlauch"-Leveldesign | -10% |
| Team-Management zeitweise nervig | - 6% |
| Abschnitte mit stupidem Geballere | - 5% |
| Kein freies Speichern | - 3% |
| Schwache Gegner-Intelligenz | - 2% |
| Unbefriedigender Schluss | - 2% |

**GUT**
Preisgünstiger und netter Splatter-Shooter mit ein paar Design-Schwächen.

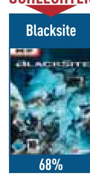
**72%** EINZELSPIELER

VERGLEICH

Bioshock

92%

BESSER

SCHLECHTER

Blacksite

68%

»Wer kein Busgeld zahlt, muss laufen!«

Dieser Bus voller Zivilisten ist das Ziel von Banditen. Einer der Passagiere ist unser Informant, also greifen wir ein!

## HIRED GUNS: THE JAGGED EDGE

# Endstation Afrika

VERGLEICH

Jagged Alliance 2



78%

BESSER



SCHLECHTER

Brigade E5: New Jagged Union

72%

**Sich für Gefälligkeiten bezahlen zu lassen gehört zu den ältesten Verdienstmöglichkeiten der Welt. Keine Angst: Wir reden vom Söldnertum!**
Zauberhaftes Afrika! Fragen Sie Leute auf der Straße nach ihren Vorstellungen über den schwarzen Kontinent, bekommen Sie die breite Palette des Fernsehlehrstoffs zu hören: Liebenswerte Eingeborene tanzen nackt um eine Feuerstelle und Überbevölkerung bewahrt das gemeine Volk vor der Ausrottung durch Aids. Zudem herrschen katastrophale politische Zustände. Dies erleben Sie auch in *Hired Guns: The Jagged Edge*. Ein gestürzter Präsident engagiert Sie, um sein Land vor seinem machthungrigen Bruder zu retten. Alte Hasen lassen sich nichts vormachen: Schon auf den ersten Blick fallen die Parallelen zu der etwas ergrauten *Jagged Alliance*-Serie auf. Eine Karte präsentiert Ihnen den in 23 Abschnitte unterteilten, fiktiven Staat Diamantenküste.

### ES IST ECHT ZEIT!

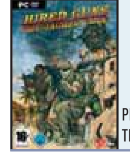
Doch bevor Sie sich auch nur einen dieser Landstriche unter den Nagel reißen, brauchen Sie schlagkräftige Untergebene – Söldner. Aber wie an sie herankommen? Auch hier steht der Klassiker Pate. Per Laptop greifen Sie auf das Internet zu und heuern über eine Webseite Ihre Truppe an. Die 30 verfügbaren Söldner weisen dabei charakterliche Eigenheiten auf. So will beispielsweise ein alter Haudegen unter keinen Umständen mit Engländern zusammenarbeiten. Warum wohl? Alternativ erstellen Sie sich per Psycho-Test eigene Söldner. Danach stürzen Sie sich in die Missionen: Dabei fällt der harte Spieleinstieg negativ auf. Erst wenn Sie eine finanzielle Grundlage mit Diamantenminen geschaffen haben, geht das Spiel flotter von der Hand. Für Anfänger eine echte Hürde. Ihr Auftraggeber meldet sich regelmäßig per E-Mail auf Ihrem Laptop und gibt Ihnen so Infos für anstehende Aufträge. Haben Sie eine schlagkräftige Truppe für die nächste Mission beisammen, schicken Sie das Team zum Einsatzort. Von nun an läuft das Spiel in einer dreh- und zoombaren Vogelperspektive. Nähern Sie sich Ihren Gegnern, wechselt das Geschehen von der Echtzeit in den rundenbasierten Kampf. Jetzt kostet jede Aktion wertvolle Punkte. Die Präsentation fällt unspektakulär aus. Animationen der Charaktere wirken teilweise abgehackt, Söldner unterscheiden sich kaum und allgemein wirkt das Geschehen etwas leblos. Bei diesen Kritikpunkten ist es schwer, die Serie *Jagged Alliance* zu übertreffen. Alexander Wenzel

**Info: www.petergames.de**

WOLFGANG FISCHER

Taktischen Tiefgang finde ich super! Leidet aber wie bei *Hired Guns* der Spielspaß darunter, ist das blöd. Mit seiner Vielzahl an Möglichkeiten, aber nur einem Mindestmaß an verfügbaren Aktionspunkten richtet sich der Titel eindeutig an *Jagged Alliance*-Veteranen und erfahrene Taktiker. Einsteigerfreundlichkeit sieht anders aus. Zudem missfällt mir das ständige Kopieren beim Klassiker und die damit verbundene Innovationsarmut: Sogar der geschichtliche Einstieg findet sich in ähnlicher Form in der Vorlage von 1999 wieder.

## Hired Guns: Jagged Edge





PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 13. März 2008

| | |
|---|---|
| GENRE | Rundenstrategie |
| ENTWICKLER | GFI Russia |
| VERTRIEB | Peter Games |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,8 GHz, 512 MB RAM, 3,5 GB HD, Direct-X-9-kompatible 128-MB-Grafikkarte, WinXP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Söldner sind einsame Wölfe. Von daher bleibt Ihnen nur die Einzelspieler-Kampagne.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 73% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 69% |
| STEUERUNG | 76% |
| MEHRSPIELER | – |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Der Spieleinstieg ist frustrierend | -12% |
| Kaum merkliche Neuerungen | - 9% |
| Unspektakuläre Grafik | - 6% |
| Söldner unterscheiden sich optisch kaum | - 3% |
| = | 70% |

**BEFRIEDIGEND**
Taktisch tiefgreifendes, aber schnell frustrierendes Söldner-Spektakel.

70% EINZELSPIELER

»Mein Haus, mein Auto, meine öden Landschaftsfotos.«

Auf dieser strategischen Karte planen Sie Ihr weiteres Vorgehen.



»Funktioniert immer: Reißverschlussverfahren.«

Eine vom Feind geworfene Granate explodiert direkt in unserer Söldner-Truppe.



Wir greifen mit unseren tapferen Schwertkämpfern einen feindlichen Außenposten an und setzen ihn in Brand.

»Tolle Bühnenshow: Blue Man Group.«

DIE SIEDLER 6: REICH DES OSTENS

# Nahost-Konflikte

**Vielleicht denken Sie beim Titel der Erweiterung mit wehmütigem Blick an das sozialistische Paradies. Aber freuen Sie sich nicht zu früh!** Statt ostalgischer Einöde kommt im *Die Siedler 6*-Add-on orientalischer Schwung ins Siedler-Leben. Wie im Hauptspiel stampfen Sie auch hier Dörfer aus dem Boden – in der Ansicht von schräg oben. Aber *Reich des Ostens* bietet nicht nur neue Gebäude. Schon nach der ersten Mission ergötzen Sie sich an der hübschen Heldin Saraya. Mit einem Hauch von Tausendundeiner Nacht verstärkt sie das ritterliche Heldenteam aus dem Hauptspiel. Oder sie fordert Tributzahlungen von Städten ein, was besonders dann hilfreich ist, wenn dem Statthalter (also Ihnen) die Rohstoffe für weitere Bauten ausgehen. Übrigens: In der neuen Kampagne ist es verdammt heiß und feucht. Nein, nicht so, wie Sie jetzt vermutlich denken! Vielmehr müssen Sie im Reich des Ostens durch den Monsun – zum Glück nicht durch den, dem die Haarpracht der Sängerin Bill Kaulitz (Tokio Hotel) zum Opfer gefallen ist. Wegen der tropischen Klimazone mit sturzbachartigen Regenfällen treten Flüsse über die Ufer und schneiden Ihnen Verbindungsrouten ab. Diese Besonderheit fordert von Ihnen mehr Einsatz und bietet mehr Abwechslung als im Hauptspiel. Prima!



»Hat sich selbst ein Denkmal gesetzt: Attila, der Brunnenkönig.«

Eine funktionierende Siedlung besteht aus gut platzierten Gebäuden.

## WAS IST BESSER?

Der aus den früheren *Siedler*-Teilen bekannte Geologe feiert seine Rückkehr. Als Handwerker Ihres Vertrauens repariert er Brunnen und füllt leere Minen auf. Stichwort Rohstoffe: Der Handel rückt in der Erweiterung ein wenig in den Vordergrund, während die militärischen Konflikte nach wie vor sehr simpel gestrickt sind. Für dauerhafte Wirtschaftsbeziehungen dürfen Sie fortan Handelsposten errichten und dadurch regelmäßigen Warentausch betreiben. Das ist nützlich, aber besondere Ansprüche an den Spieler stellt der Handel auch nicht. Überhaupt beseitigte der Entwickler Blue Byte nicht besonders viele Kritikpunkte des Hauptprogramms. Einerseits bleibt das Spiel somit einsteigerfreundlich, andererseits spricht es niemanden an, der wenigstens ansatzweise Ansprüche an das Genre stellt. *Reich des Ostens* wird demnach die Spielergemeinde weiterhin spalten. Trotzdem sollten sich Fans diese Erweiterung zulegen. Evelyn Miksch

**Info:** www.siedler.de.ubi.com

ALEXANDER FRANK

Das Add-on erweitert zwar das Hauptprogramm um neue Gebiete und Helden, mehr Tiefgang verleiht es dem Spiel aber kaum. Somit richtet sich auch *Reich des Ostens* an Einsteiger oder Frauen, wobei sich diese beiden Gruppen kaum unterscheiden. Aber es ist wahr: *Siedler* zieht (wie schon *Die Sims*) einen überdurchschnittlich hohen Anteil weiblicher Spieler an. Ich glaube, ich schenke das Ding samt Add-on meiner Freundin, damit sie in ihrem Käfig was zu tun hat.

## Die Siedler 6: RdO



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 25,- |
| TERMIN | 27. März 2008 |
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| ENTWICKLER | Blue Byte |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,0 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP, Die Siedler: AeK

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
2 bis 4 Spieler im Netzwerk oder Internet, 3 Siegbedingungen.

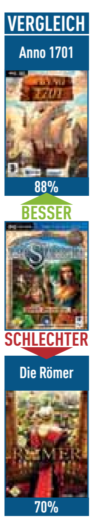
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 80% |
| STEUERUNG | 82% |
| MEHRSPIELER | 70% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Schwache Strategie-Elemente | - 9% |
| Nicht genug Herausforderungen | - 7% |
| Dümmliche künstliche Intelligenz | - 6% |
| Viele Leerlaufphasen | - 4% |

**GUT**
Mehr Abwechslung als im Hauptspiel, dennoch zu wenig Tiefgang für echte Strategen.

= 74% EINZELSPIELER

VERGLEICH



Anno 1701 88%
BESSER
SCHLECHTER
Die Römer 70%

Die Ritter des Deutschen Ordens warten auf ihren Einsatz.

»Der Beweis: Jeder hat sein Kreuz zu tragen.«

## 13TH CENTURY: DEATH OR GLORY

# Ritter aus Leidenschaft

**Sie interessieren sich leidenschaftlich für Geschichte? Sie mögen Strategiespiele? Dann schauen Sie sich doch mal *13th Century* an!**

Die Sonne scheint und ein leichter Wind streift sanft durch das kniehohe Gras. Ihre Männer stehen murmelnd in Reih und Glied da, die Waffe in der einen, den Schild in der anderen Hand – frohen Mutes und guter Hoffnung. Doch dann erbebt die Erde, Kieselsteine beginnen auf dem Boden zu tanzen und ein tiefes Grollen erfüllt die Luft. Auf dem Hügel vor Ihnen erscheint eine Reihe schwer gepanzerter Reiter, die den gesamten Horizont auszufüllen scheint, die spitzen Lanzen gen Himmel gerichtet – eine ehrfürchtige Stille legt sich über Ihr Heer. Wir schreiben den 27. Juli im Jahre des Herrn 1214: Dies ist die Schlacht bei Bouvines. Nun liegt es an Ihnen, wer den nächsten Sonnenuntergang noch erleben darf – und wer nicht ...

### SCHLACHTFEST

Natürlich ist das berühmte Aufeinanderprallen der französischen und englischen Armee nicht alles, was *13th Century* zu bieten hat. Im Gegenteil! Der neue Titel von Atari präsentiert sich als wahre Goldgrube für Hobby-Historiker und solche, die es werden wollen. Doch fangen wir vorne an: *13th Century: Death or Glory* ist ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel, das den Fokus auf spektakuläre, aber auch mindestens genauso authentische historische Schlachten legt. Kenner des Genres fühlen sich beim Anblick der Bilder sofort an den Genrekönig *Medieval 2: Total War* erinnert. Im Gegensatz zum aktuellen Teil der zu Recht so berühmten *Total War*-Reihe gibt es in *13th Century* allerdings keine Strategiekarte, auf der man Runde für Runde seine Städte verwaltet oder Truppen rekrutiert und verschiebt – denn *13th Century* beschränkt sich aus-


»Da waren sie noch reich: arme Ritter.«

In Pfeilformation erwartet die Kavallerie neue Befehle.


»Mikado für Fortgeschrittene.«

Schlachtgetümmel mit Mengen an Einheiten wie hier sind keine Seltenheit in *13th Century*.




Lanzenträger bedrängen die gegnerische Kavallerie.

Die Reiterei (rechts) stürmt mit hohem Tempo und gesenkten Lanzen in die feindliche Armee.

## Gut in Geschichte

***Der schönste, reichste, beste und wahrste Roman, den ich je gelesen, ist die Geschichte.*** **(Jean Paul, Schriftsteller, 1763-1825)**

In *13th Century* spielen Sie zahlreiche Schlachten nach, die den Verlauf der Menschheitsgeschichte nachhaltig beeinflusst haben. *Braveheart*-Fans beispielsweise freuen sich über die Schlachten bei Falkirk und Stirling! Doch auch relativ unbekannte (und dennoch bedeutende) Gefechte wie die Schlacht bei Göllheim werden in *13th Century* thematisiert. Damals fiel König Adolf von Nassau bei dem kleinen Ort Göllheim in Rheinland-Pfalz (in dem der Verfasser dieses Artikels übrigens zur Schule ging – und immer eingetrichtert bekam: „Kinder, hier fand die berühmte Schlacht bei Göllheim statt!"). Die Entwickler achteten bei der Gestaltung der Szenarien auf historisch korrekte Truppenstärken, Wetter, Landschaft und sogar die Tageszeit, wobei all das laut Atari auch Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Das unter diesem Text zu sehende Bild zeigt übrigens den Tod von Adolf von Nassau und wurde im Jahre 1829 von Meister Simon in Koblenz gemalt. Hach ja, Geschichte ist doch was Tolles!



schließlich aufs Wesentliche: die Schlachten. Diese sind, der Name lässt es bereits erahnen, alle im 13. Jahrhundert angesiedelt. Sämtliche im Spiel thematisierten militärischen Konflikte basieren auf realen Ereignissen und sind möglichst authentisch gestaltet. So achteten die Entwickler auf bekannte Fakten, unter anderem auf die Truppenstärke, die Tageszeit, die landschaftlichen Gegebenheiten und sogar das Wetter. Mehr zum Thema historische Authentizität in *13th Century* entnehmen Sie bitte dem Kasten „Gut in Geschichte" rechts oben auf dieser Seite.

### SEITEN-INSTRUMENT

Die Kampagne ist in sechs Teile gegliedert: die fünf Nationen und einen Bereich mit Bonus-Schlachten. Für jede der fünf wählbaren Seiten dürfen Sie fünf Schlachten bestreiten, ebenso im Bonus-Bereich (jedoch erst, nachdem Sie diesen durch genügend gewonnene Schlachten freigeschaltet haben). Summa summarum gibt es also 30 Gefechte auszutragen. Die fünf wählbaren Seiten sind England, Frankreich, Deutschland, Russland und die Mongolen. Durch das erfolgreiche Meistern eines Kampfes schalten Sie den nächsten frei. Zudem speichert das Spiel automatisch all Ihre Erfolge und Misserfolge, fasst diese in einer übersichtlichen Tabelle zusammen und teilt ihnen daraus resultierend Rangpunkte zu. Je mehr Rangpunkte, desto besser. Vor jedem historischen Kampf gibt das Spiel eine Einführung zum historischen Hintergrund. Die Kamera fährt durch die Reihen Ihrer Armee, während ein Sprecher die Vorgeschichte des Konflikts verliest – das bildet nicht nur, sondern bringt Sie auch in die richtige Stimmung und sorgt somit für angemessene Atmosphäre. Die Schlachten

## So spielt sich 13th Century

**Sie haben richtig Bock auf *13th Century*, haben aber noch nie ein vergleichbares Strategiespiel gespielt? Kein Problem, so schwer ist das nicht!**

**SCHLACHT WÄHLEN**



Zunächst wählen Sie eine der 30 historischen Schlachten oder erstellen sich Ihr eigenes, individuelles Gefecht.

**EINFÜHRUNG GENIESSEN**



Danach lassen Sie sich bei filmreifen Kamerafahrten die Vorgeschichte der Schlacht erzählen.

**BEDINGUNGEN CHECKEN**

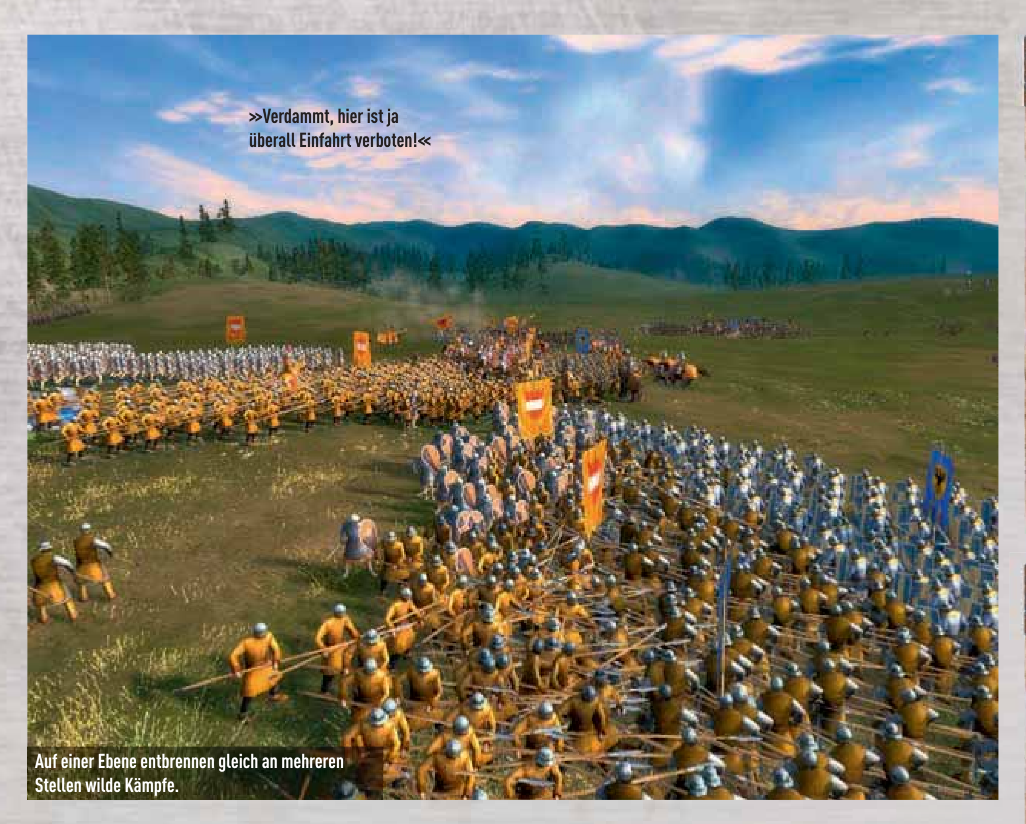


Nun begutachten Sie Ihre und die feindlichen Truppen sowie deren Aufstellung und überlegen sich eine Vorgehensweise.

**KÄMPFEN**



Der Hauptteil: Sie steuern Ihre Mannen mittels Maus und Tastatur und führen sie – hoffentlich siegreich – in die Schlacht.



Auf einer Ebene entbrennen gleich an mehreren Stellen wilde Kämpfe.

selbst tragen Sie fast wie bei *Medieval 2: Total War* aus, jedoch mit einem Unterschied: Bei *Medieval 2* haben Sie vor einem Kampf die Möglichkeit, Ihre Truppen beliebig zu positionieren, das ist hier nicht möglich. Sie starten das Gefecht im pausierten Modus, dürfen sich in aller Ruhe umschauen, Ihre Truppen und die des Gegners begutachten und natürlich die landschaftlichen Gegebenheiten auskundschaften. Dies empfiehlt sich übrigens sehr, denn mehr als nur einmal gibt es Schleichwege zu entdecken, auf denen Sie beispielsweise Ihre Kavallerie geschickt am Feind vorbeilotsen und ihm so überraschend in die Flanke fallen lassen können. Sobald Sie das Spiel starten, bewegen Sie sich mittels Tastatur und Maus über die dreidimensionale Karte und geben Ihren Einheiten genreübliche Befehle wie Bewegen, Angreifen oder Position halten. Klingt alles ziemlich gut bisher. Schade jedoch, dass sich die KI zeitweise noch dümmer verhält als Britney Spears, wenn eine Kamera in der Nähe ist. Allgemein ist uns der strategische Anspruch nicht hoch genug, selbst wenn der Computergegner uns seine Reiterei mal nicht in unsere Lanzenträgereinheit und somit in den sicheren Tod schickt.

### DURCHWACHSEN

Nächster Kritikpunkt: die Steuerung. Diese ist zwar nicht schlecht, aber so richtig gelungen auch nicht. Zu oft rutscht man mit der Kamera an seinen Einheiten vorbei oder kann sich nicht so frei bewegen, wie man es in der Hitze des Gefechts gerne möchte. Die Optik ist edel und erreicht fast das Niveau von *Medieval 2*, lediglich einige schwammige Texturen trennen *13th Century* um Haaresbreite vom Konkurrenten aus dem Hause Sega. Zusammenfassend lässt sich *13th Century* jedoch mit Fug und Recht als gutes Strategiespiel bezeichnen. Die historische Authentizität und die edle Optik lassen Geschichtsanhänger und Fans von Monumentalfilmen gleichermaßen vor Verzückung mit der Zunge schnalzen. An *Medieval 2* kommt der Titel zwar nicht ran, doch das muss ja auch nicht sein, um ein unterhaltsames Spiel abzuliefern. Dennis Blumenthal

**Info: xiiicentury.1cpublishing.eu**



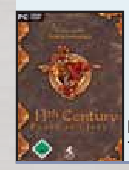
MICHAEL GRILL

Riesige Schlachten, kombiniert mit ansehnlicher Optik und dutzenden spielbaren Parteien – klingt doch eigentlich gut! Ja, aber eben nur eigentlich. *13th Century* konnte mich nicht so recht überzeugen, zu verwöhnt ist General Grill von der grandiosen *Total War*-Reihe, die in meinen Augen einfach alles richtig macht. Und genau hier liegt der Soldat begraben: Warum sollte ich mir ein Spiel zulegen, das die Konkurrenz schon vor Monaten, nein, vor Jahren besser auf den Markt warf? Mir fehlen die rundenbasierte Taktik, die Diplomatie, der Aufbau, die Meuchelmörder. Und darüber trösten mich langweilige Zahlen, die höchstens Über-Strategen etwas sagen, nicht hinweg. Schade eigentlich.

DENNIS BLUMENTHAL

Ich liebe Geschichte und ich spiele seit mehr als einem Jahrzehnt leidenschaftlich Strategiespiele. *13th Century* ist also genau mein Ding. Natürlich ist *Medieval 2* für den Durchschnittsspieler die bessere Wahl. Ja, es ist umfangreicher als *13th Century* und bietet dem Spieler mehr Möglichkeiten, wie den rundenbasierten Kampagnenmodus – aber so will *13th Century* auch gar nicht sein! Es geht hier nicht darum, die Welt zu erobern, sondern sich mit Geschichte auseinanderzusetzen und einige ihrer bedeutendsten Schlachten hautnah mitzuerleben. *Medieval 2* ist das bessere Spiel, aber geschichtsinteressierte Strategen sollten sich *13th Century* auf jeden Fall anschauen. Mir gefällt's!

## 13th Century





| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 6. März 2008 |
| GENRE | Echtzeitstrategie |
| ENTWICKLER | 1C Company |
| VERTRIEB | Atari |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 512 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 128 MB, 3 GB Festplattenspeicher, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Gefechte mit bis zu vier Spielern via Netzwerk oder Internet, 1 Spieler pro DVD

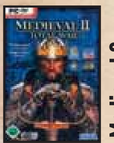
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 68% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 76% |
| STEUERUNG | 60% |
| MEHRSPIELER | 77% |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| − KI-Probleme | -10% |
| − Kampagne besteht aus aneinandergereihten Schlachten | - 7% |
| − Steuerung unvorteilhaft | - 5% |
| − Zeitweise unübersichtlich | - 2% |
| = | 75% |

**GUT**
Gutes Strategiespiel mit jeder Menge Authentizität und tollen Schlachten

**75%** EINZELSPIELER

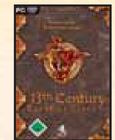
## Vergleich



**Medieval 2: Total War**

PRO + CONTRA
- + Tolle Optik
- + Hervorragende Kampagne
- + Sehr lange Spieldauer
- − Aufträge sehr ähnlich

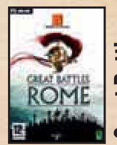
**88%** EINZELSPIELER



**13th Century**

PRO + CONTRA
- + Historisch sehr authentisch
- + Abwechslungsreiche Karten
- − Fehlende Story
- − Zeitweise doofe KI

**75%** EINZELSPIELER



**Great Battles of Rome**

PRO + CONTRA
- + Ansprechende Atmosphäre
- + Authentischer Geschichtsverlauf
- − Schlechte Grafik
- − Kein Mehrspieler-Modus


**44%** EINZELSPIELER

»Hey, ihr Noobs! Es reicht, wenn einer als Tank die Aggro zieht!«

Drei Einheiten der Alliierten machen dem kommunistischen Gegner buchstäblich Feuer unterm Hintern.

## CODENAME: PANZERS – COLD WAR




# Aller guten Dinge sind drei

AUF DVD
VOLLVERSION
CODENAME: PANZERS – PHASE 2

**Am 11. September 2001 rasten Flugzeuge in die Gebäude des World Trade Centers. Folge: Krieg gegen die vermeintlichen Terroristen.**

Etwa dasselbe Ereignis löst auch einen Konflikt in *Codename: Panzers – Cold War* aus. Allerdings über 50 Jahre früher. Am 8. April 1949 landet ein sowjetischer Düsenjäger im oberen Stockwerk eines Gebäudes in Westberlin. Davor streift er allerdings noch eine Versorgungsmaschine der Alliierten, die deshalb mit ihrer Ladung von zehn Tonnen Lebensmittel sehr unsanft auf der Landebahn aufsetzt. Einige Menschen sterben und der Sachschaden ist enorm. Die Westmächte sind deshalb sauer und gehen mit Panzern auf die Russen los. Und die Wodka-Freunde erwidern diese feurige Begrüßung mit der Musik der Stalinorgel. Der eigentlich „kalte" Krieg eskaliert somit zu einer sehr hitzigen Auseinandersetzung.

### FAST GEWONNEN!

Knapp vier virtuelle Jahre später: Drei unserer Panzer rollen gemächlich durch die Landschaft, begleitet von einem Dutzend Infanterie-Truppen. Das Ziel: ein auf der Karte rot markierter Hubschrauber-Landeplatz – einer der vielen Stützpunkte auf der Insel Helgoland, die sich die Rote Armee komplett unter den Nagel gerissen hat. Als sich unsere Kräfte dem Heli-Platz nähern, ertönen die ersten Schüsse. Ein feindlicher Trupp hat uns erspäht. Jetzt feuert er unseren von schräg oben gesteuerten Einsatzkräften eine Bleisalve nach der anderen entgegen. Sofort reagieren unsere Panzer mit Gegenbeschuss. Die Russen haben keine Chance! Als ganze drei schwere Explosionen rund um den Gegner Löcher in die Landschaft reißen, bleibt vom Feind nur ein feuchter Fleck übrig. Ha! Darauf waren die Kommunisten nicht vorbereitet! Triumphierend und siegessicher bewegen wir uns zum Hubschrauber-Landeplatz und freuen uns auf die Verstärkung, die wir nach seiner Eroberung anfordern dürfen.

### HINTERHALT

Doch rund 50 Meter vor dem Ziel sprengen zwei Geschosse einen unserer Panzer. Die

## Schöne Bescherung

**Wir sind die Größten! Denn auf unserer DVD bieten wir Ihnen einen ganz besonderen Leckerbissen: *Codename: Panzers – Phase 2*. Als Vollversion!**



Fantastische Optik und eine fesselnde Kampagne – so war unser Eindruck von *Phase 2*, als das Spiel im Jahr 2005 auf den Markt kam und uns Wasserfälle im Mund zusammenlaufen ließ! Nicht umsonst heimste der Titel in unserem Test in der Ausgabe 9/2005 ganze 89 Prozent ein. Wer die Einsätze in der Wüste nicht allein austragen will, stürzt sich gegen bis zu sieben Feinde in die Schlacht. Übrigens: Cheats zu *Codename: Panzers – Phase 2* gibt's auf Seite 122. Und in der nächsten Ausgabe winkt noch mehr Futter für Strategie-Fans. Mehr verraten wir an dieser Stelle aber noch nicht.

»So viele Tanks und kein Heiler weit und breit.«

Unsere Streitkräfte verteidigen erbittert den gerade eroberten Stützpunkt.

»Mit dem letzten Patch wurde die Feuer-Skillung voll generft.«

Wir haben einen Panzer mit einem Flammenwerfer ausgerüstet. Damit kämpft die Einheit wesentlich effektiver.

»Kann sich nicht jeder leisten: episches Flug-Mount.«

Ein russischer Hubschrauber setzt Fußtruppen auf dem Schlachtfeld ab. Solche Überraschungen bietet das Spiel immer wieder.

Flammen steigen gen Himmel. Die restlichen Einheiten leeren blind ihre Magazine und Geschütze in die Richtung, aus der die Attacke erfolgte. Doch weitere Explosionen reißen unsere Truppen auseinander. Ein Soldat nach dem anderen küsst den staubigen Boden. Ein halbes Dutzend Sekunden und toter Truppen später treten die Feinde auch schon aus dem Nebel des Krieges heraus: sechs Panzer! Trotz der schlagartig aufkommender Panik fällt uns ein: Unser Truppenanführer Major Kirkland (bekannter Held aus den ersten beiden *Panzers*) darf nicht sterben. Sonst ist der Einsatz verloren!

## WAS FÜR EIN SIEG!

Doch mit sechs Panzern richten die Sowjets genug Schaden an. Sieht schlecht aus! Sollen wir vielleicht ... Ah, ja! Wir könnten unsere Fahrzeuge mit durchschlagskräftigeren Geschützen versehen, die den Stahl des Gegners wie ein Blatt Papier durchbohren. Dafür müssen wir dem Feind jedoch lang genug standhalten, denn während der wertvollen Umbau-Sekunden beteiligen sich unsere Panzer nicht am Gefecht. Die Wahrscheinlichkeit, dass wir überleben, liegt fast im negativen Bereich. Damit würden wir die Leben unserer Männer unnötig aufs Spiel setzen und den Einsatz gefährden. Außerdem würden die Russen die ganze Welt in ihrem Wodka und Borschtsch ertränken, wenn wir verlieren und der drohenden Ausbreitung des Kommunismus nicht Einhalt gebieten sollten. Deshalb handeln wir wie jeder vernünftige Mensch und ... bauen tatsächlich unsere Panzer um! Für knapp zehn Sekunden verstummen ihre Geschütze, nur noch unsere Infanterie feuert weiter. Und die russischen Maschinen dezimieren eine Fußtruppen-Einheit nach der anderen. Oh-oh, nur noch unser Major ist übrig! Mist! Die gegnerischen Panzer drehen langsam ihre Geschütztürme in seine Richtung. Das war's dann wohl ... In diesem Augenblick rauscht unser *Panzers*-Leben blitzschnell an uns vorbei – alle elf bisherigen Einsätze. Die restlichen sieben werden die Alliierten wohl ohne uns bestreiten müssen ... Eine weitere Explosion holt uns überraschend in die virtuelle Realität zurück. Ein gegnerisches Fahrzeug steht in Flammen. Noch eines! Und wieder eines! Unsere frisch umgebauten Maschinen schlagen endlich zurück! Und wie effektiv! Noch bevor die Russen ihre Geschütztürme in unsere Richtung drehen können, jagen dicke Geschosse einen nach dem anderen in die Luft! Mit nur zwei verbliebenen Panzern und Anführer Kirkland gehen wir als Sieger aus diesem Kampf hervor. Ha! Gerade noch konnten wir das Blatt zu unseren Gunsten wenden.

## NICHTS FÜR TAKTIKER

Das soeben Erzählte spielt sich innerhalb einer Minute ab. Denn die Gefechte in *Cold War* laufen wie in seinen Vorgängern sehr schnell ab. Den genretypischen Basisbau gibt es ohnehin nicht. Stattdessen rücken Sie mit Ihrer Division vor, erobern bestimmte Ziele, wie Häuser, Fabriken oder eben Hubschrauber-Landeplätze, erhalten dafür sogenannte Prestige-Punkte und fordern für diese Verstärkung an. Da die Schlachten meistens zugunsten der Partei mit den dicksten Wummen

## Mit dem Zweiten sieht man besser

**Als eines der wenigen Spiele unterstützt *Codename: Panzers – Cold War* zwei Monitore gleichzeitig. Auf dem einen läuft das normale Spielgeschehen, auf dem anderen sehen Sie die strategische Karte samt Missionszielen.**



# Testlogbuch
## Codename: Panzers – CW

**Panzer sind eigentlich schwer in Ordnung.**



ALEXANDER FRANK

DONNERSTAG, 28.2.2008 | **11:45 Uhr**
„Wenn ich Panzer sehen will, dann besuche ich eine Weight-Watchers-Sitzung", rufe ich meinem Chef Joachim Hesse hinterher, nachdem er mir die DVD mit *Codename: Panzers – Cold War* auf den Tisch geknallt hat. „Alex, du darfst nicht so schlecht über den Kollegen Fischer reden", hallt es zurück, „er ist nämlich mindestens ein Flugzeugträger." Fischer kommentiert grinsend: „Aber nur, wenn ich verliebt bin. Dann habe ich nämlich Flugzeuge im Bauch." ... Ich lache aus Mitleid mit und möchte am liebsten sofort sterben.

FREITAG, 29.2.2008 | **14:11 Uhr**
Die Schlachten begeistern mich. Ich vergesse sogar meine Umwelt. Doof nur, dass ich häufig recht lange warten muss, um mir eine schlagkräftige Armee zusammenzustellen. Jede Einheit wird einzeln mit einem Helikopter geliefert, was mitunter so lange dauert wie Herrn Fischers Weg zur Arbeit. Der kommt nämlich auch mit einem Hubschrauber, allerdings über die Autobahn rollend, weil das Ding einfach nicht abhebt.

SAMSTAG, 30.2.2008 | **17:58 Uhr**
Die Spannung lässt nach, die Geschichte um den eskalierten Kalten Krieg verliert an Zusammenhang. Erst jetzt fällt mir auf, dass diese Beta-Version von *Cold War* die ganze Zeit ruckelt – sogar auf unseren Hochleistungsrechnern. Für die haben wir mehr bezahlt als Herr Fischer in 36 Jahren seines Daseins Behindertengeld kassiert hat. Dummerweise sind mehr als elf Bilder pro Sekunde selten drin. Ich schraube daraufhin an den Grafikeinstellungen und stelle fest, dass *Panzers* auch zwei Monitore unterstützt. Juhu! Endlich kann ich beim Arbeiten meinen zweiten Bildschirm sinnvoll nutzen! Die anderen vier schalte ich einfach ab.

MONTAG, 32.2.2008 | **13:14 Uhr**
Als ich meinen fast fertigen Artikel aufmache, sind die meisten lustigen Bildunterschriften verschwunden! Stattdessen sehe ich komisches *World of Warcraft*-Kauderwelsch. Nachforschungen ergeben, dass der *WoW*-Suchtbolzen Fischer sie geändert hat. Er war heute Nacht in der Redaktion und hat sich auf diese Weise an meinen Witzen über seine Korpulenz gerächt. Warum er *nachts* da war? Er hat keine Bleibe mehr, weil sein Haus in sich zusammengestürzt ist, als er Schluckauf hatte.



GUTE ZEITEN
Die Massenschlachten sehen recht imposant aus.

SCHLECHTE ZEITEN
Manchmal hat die künstliche Intelligenz Aussetzer.




>>Schön warm: ein Platz an der Tonne.<<

Wir wollen dieses Silo (rechts) erobern. Die Gegner (rot markierte Einheiten) verteidigen es mit aller Kraft.

ausgehen und Sie in vielen Missionen die Ziele auf einem vorgegebenen Weg erfüllen, wirkt *Cold War* auf Taktiker unter den Spielern ähnlich wie Hip-Hop auf echte Musiker. Nein, nicht ekelhaft, sondern anspruchslos. Freunde unkomplizierter Gefechte kommen hingegen auf ihre Kosten – den einfachen Missionen sei Dank. Die sind übrigens recht abwechslungsreich: Mal sollen Sie einen Konvoi beschützen, mal eine Stelle halten, bis die Verstärkung eintrifft, mal einfach nur den Feind überrennen. Mitten in einer Mission wechseln die Ziele auch öfter oder es kommen weitere hinzu – Sie sollen etwa zusätzliche Stützpunkte erobern oder Abwurfstellen sichern. Vor dem jeweiligen Auftrag fasst ein Filmchen kurz die Aufgaben zusammen, nach fast jeden Job gibt's ein weiteres kurzes Video zur Belohnung. Unverständlicherweise wirkt die Handlung an manchen Stellen so logisch wie weibliche Argumentation. Beispielsweise wehren Sie erfolgreich eine ganze Armee von Kommunisten ab und die nächste Zwischensequenz zeigt, wie eben jene Feinde sich dennoch ganz Europa unter den Nagel reißen. Wozu haben wir uns dann in der vorangegangenen Schlacht bitte überhaupt den Allerwertesten aufgerissen?

### LAAANGSAM

Ein weiterer Kritikpunkt: die Geschwindigkeit. Die Schlachten an sich verlaufen, wie wir schon erwähnt haben, recht flott. Während der Minuten, in denen Ihre Truppen bis zum Gegner rollen, können Sie jedoch locker eine Zigarette rauchen – draußen, versteht sich, Zeit genug haben Sie. Es kommt also häufig vor, dass Sie an den eroberten Punkten mühevoll eine schlagkräftige Armee zusammenstellen, diese kilometerweit durch die Pampa schicken, um nach rund 30 Sekunden Kampf weitere Minuten auf die Fertigstellung neuer Panzer zu warten, weil Ihre erste Division fast komplett zu Schrott geschossen wurde. Dieses Verhältnis aus Vorspiel (Einheitenbau plus Weg) und Hauptakt (die eigentliche Schlacht) hätte also gerne ausgewogener ausfallen dürfen.

### GOLDENE MITTE

Die ersten beiden *Panzers*-Teile setzten nicht nur spielerisch, sondern auch technisch neue Maßstäbe. Hartnäckige Fans werden jetzt wahrscheinlich gleich ihr PC ACTION-Abo kündigen, aber

## So spielt sich Codename: Panzers – Cold War

**Das Rote Telefon gibt's in diesem Kalten Krieg nicht. Wer will schon Konflikte friedlich lösen? Wir verraten Ihnen, was Sie als angehender Feldherr die ganze Zeit über so treiben.**

GUCKEN



Vor fast jeder Mission treiben die Zwischensequenzen die Handlung von *Codename: Panzers – Cold War* voran. Zusätzlich sehen Sie manchmal Filmchen in Spielgrafik.

PLANEN



Kurz bevor es tatsächlich losgeht, stellen Sie eine schlagkräftige Armee zusammen. Erfahrene Einheiten aus vorhergehenden Missionen dürfen in den nächsten Einsatz mit.

KÄMPFEN



90 Prozent Ihrer Zeit verbringen Sie auf dem Schlachtfeld – entweder in Gefechten mit dem Gegner oder beim Erkunden bislang unentdeckter Gebiete.




»Typisch deutsch: draußen rauchen.«

Die russischen Einheiten (links) haben gegen unsere Panzerdivision keine echte Chance.

wir müssen ehrlich sagen: *Cold War* ist in keiner Hinsicht herausragend. Es bietet lediglich Altbekanntes, zwar auf einem recht hohen Niveau, aber eben nichts Neues. Was die Technik betrifft: Die Macher verwenden die Gepard-3-Engine, den aufgebohrten Grafikmotor des Vorgängers, im Vergleich zu Genre-Konkurrenz wie *Company of Heroes* oder *World in Conflict* wirkt das dritte *Panzers* jedoch wie ein gebrauchter Mercedes neben einem Ferrari und einem Porsche – nicht übel, aber eben dennoch nicht das Beste. Gut, man könnte einwenden, das Preis-Leistungs-Verhältnis spreche für den Benz, aber *Cold War* ist mit seinen 50 Euro nicht günstiger als die Mitbewerber. Dafür unterstützt es immerhin zwei Monitore gleichzeitig, was nur die wenigsten Spiele tun – siehe hierzu den Extrakasten auf Seite 81.

## FAST FERTIG!

Und jetzt verraten wir Ihnen, warum wir *Codename: Panzers – Cold War* keinem normalen, sondern einem Beta-Test unterzogen. Bei der uns vorliegenden Version funktionierte nur der Einzelspieler-Modus, Online-Schlachten waren noch nicht drin. Weiterhin hatte unsere Fassung mit einigen Mängeln zu kämpfen, angefangen bei Kleinigkeiten wie fehlenden Sound-Effekten bis zu stellenweise abwesender künstlicher Intelligenz. In einer Mission müssen wir zum Beispiel Atom-Sprengköpfe sicherstellen. In dem Bunker, in dem die Dinger stecken, gibt's schätzungsweise mehr Russen als in Sibirien. Als wir mit nur zwei Truppen in die Nähe der Genossen kamen und eigentlich mit einem bleihaltigen „Na Sdorowje" aus ihren Kalaschnikows rechneten, tat sich gar nichts. Die Typen haben uns weder gesehen noch haben sie auf uns geschossen! Selbst als wir Feuer eröffnet haben, standen die Gegner nur da und pfiffen gelassen „Kalinka"! Noch bevor wir uns über diese Intelligenzallergie beim Entwickler Stormregion beschweren konnten, hieß es dort, die Fertigstellung von *Panzers* sei um mindestens vier Wochen verschoben, da man das Spiel wegen diverser Ungereimtheiten noch einer „Perestroika" unterziehe. Deshalb gibt's auch kein konkretes Erscheinungsdatum in unserem Wertungskasten. Auf eine endgültige Wertung haben wir ebenso verzichtet – zumindest bis wir eine finale Testversion haben, die nicht mehr mit nur elf Bildern pro Sekunde über den Monitor ruckelt. Alexander Frank

**Info: www.panzers-coldwar.de**

### ALEXANDER FRANK



Das erste *Panzers* war fast schon revolutionär, das zweite ließ ein wenig nach und *Cold War* haut keinen mehr vom Hocker. Verstehen Sie mich nicht falsch, der dritte Teil ist nach wie vor gut, gehört aber nicht mehr auf meine „Unbedingt spielen, sonst verpasse ich einen Meilenstein und beiße mir in den Hintern"-Liste. In Zeiten von *World in Conflict* stören mich einfach die langen Fahrten von einem Stützpunkt zum nächsten, auch wenn die Schlachten selbst recht kurzweilig sind. Auch die Geschichte um die ach-so-bösen Russen ist nicht mehr weltbewegend, zudem sie prinzipiell nichts am *Panzers*-typischen Spielablauf ändert. Mein Fazit: nett, aber kein Überflieger. Fans der Serie wird's nicht stören.

### MARC BREHME



Eigentlich hatte ich gehofft, dass auch der dritte *Panzers*-Teil in der Oberliga spielt. Das scheint nicht der Fall zu sein. Dafür ist das Szenario zwar neu, aber immer noch zu nah am Weltkrieg, um wirklich etwas Frisches zu bieten. Auch die zerstörbare Umgebung hat zu wenig spielerische Bedeutung – obwohl es schon cool aussieht, wenn ganze Häuser zusammenkrachen, als hätte ich mich daneben auf einen Liegestuhl geschmissen. Genial, aber auch nichts wirklich Nagelneues im Genre sind die umbaufähigen Einheiten, mit denen ich auch ohne Verschrotten und Neukaufen auf veränderte Situationen reagieren kann. Fazit: ein solides Spiel, aber nicht der erhoffte Kracher.

## Codename: Panzers – CW







| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | März 2008 |
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| ENTWICKLER | Stormregion |
| VERTRIEB | 10tacle Studios |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |

**MINDESTENS**
3 GHz, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 6600 GT/Ati Radeon 9800 Pro, 5 GB HD, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Drei Modi: Herrschaft, Kooperation und Teamspiel, knapp 20 Karten geplant.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 74% |
| STEUERUNG | 75% |

**TENDENZ**
HERAUSRAGEND
**SEHR GUT**
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Schnelle Schlachten, etwas langsamer Ablauf – reicht nicht ganz an seine Vorgänger heran.

# Vergleich




**Company of Heroes**

PRO + CONTRA
- \+ Klasse Atmosphäre
- \+ Gute künstliche Intelligenz
- \+ Spannende Handlung
- \- Hoher Schwierigkeitsgrad

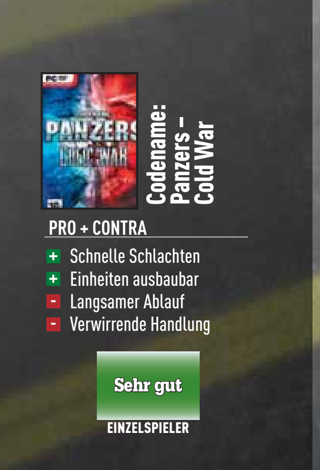
**90%** EINZELSPIELER




**Warhammer 40.000: Dawn of War**

PRO + CONTRA
- \+ Schnelle Schlachten
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Tolle Atmosphäre
- \- Wenig Tiefgang

**85** ABGEWERTET EINZELSPIELER




**Codename: Panzers – Cold War**

PRO + CONTRA
- \+ Schnelle Schlachten
- \+ Einheiten ausbaubar
- \- Langsamer Ablauf
- \- Verwirrende Handlung

**Sehr gut** EINZELSPIELER

Mit Flammenwerfern heizen unsere Dark-Eldar-Truppen (oben) dem Feind ordentlich ein.

»Kein Spaß: *Tantes Inferno.*«

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

# Das Beste zum Schluss

**Seit 2004 begeistert *Warhammer 40.000: Dawn of War* die PC-Spielergemeinde. Nun erscheint die voraussichtlich letzte Erweiterung.**

Man sollte meinen, dass ein Strategiespiel nach einigen Jahren ausgedient hat. Den Gegenbeweis liefern das mittlerweile zehn Jahre alte *Starcraft* sowie *Warcraft 3* und nun auch *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Für das 2004 erschienene Strategiespiel aus dem Hause THQ kommt die eigenständig lauffähige Erweiterung *Soulstorm* heraus. Mit dieser kämpfen zwei neue Rassen in einem virtuellen Krieg des 41. Jahrtausends: die Dark Eldar und die Adeptus Sororitas. Beide Völker gibt es bereits seit einigen Jahren bei der Tabletop-Vorlage *Warhammer 40.000*, jetzt schaffen sie den Sprung auf den PC. Mit im Gepäck haben die zwei neuen Seiten eine frische Kampagne, bei der man gleich mehrere Planeten erobern darf. Ob das Teil sein Geld wert ist?

### ALTES FRISCHFLEISCH

Spielern des Tabletop-Spiels *Warhammer 40.000* (eine Art Brettspiel, näheres dazu im Kasten auf Seite 86) sind die zwei neuen Völker schon länger bekannt. Dort treiben die Dark Eldar und die Adeptus Sororitas seit Jahren ihr Unwesen. Die Dark Eldar stammen vom Volk der Eldar ab, sind jedoch bei Weitem nicht so freundlich und edel. Korrumpiert von der Kraft des Bösen, verbreiten sie Furcht und Schrecken in den Weiten des Universums. Zudem ernähren sich die als Piraten bekannten Dark Eldar von den Seelen ihrer Gefangenen. Üble Typen also. Ganz anders die Adeptus Sororitas, auch bekannt als Sisters of Battle (zu Deutsch: Schwestern der Schlacht). Dieser Orden,

## So spielt sich Warhammer 40k: Dawn of War – Soulstorm

Sie haben eine riesige *Warhammer 40.000*-Armee daheim stehen und wollen nun auch auf dem PC alles wegputzen? Wir erklären Ihnen, wie der Hase läuft!




Bevor es losgeht, müssen Sie Ihre Streitkräfte rekrutieren und optimal ausrüsten.




Haben Sie dann eine schlagkräftige Truppe, wählen Sie den Planeten Ihrer Begierde und beginnen, dort anzugreifen.




Jeder Planet ist aufgeteilt in mehrere Gebiete. Haben Sie alle erobert, gehört er Ihnen.




Als wir auf einige Chaos-Krieger stoßen, stürzen sich unsere Einheiten (links) in den Nahkampf.

Nach langer Schlacht stehen wir vor der feindlichen Basis (rechts) und lassen dort ordentlich die Sau raus.

ursprünglich gegründet als Kult namens „Töchter des Imperators", dient nun als eine Art Leibwache eines hohen Tiers des Imperiums: des Ekklesiarchen. Sie haben keine Ahnung, wer das ist, wir haben keine Ahnung, wer das ist – belassen wir's einfach dabei. Die Adeptus Sororitas sind jedenfalls ehrenwerte und kampferprobte Vertreterinnen des Imperiums.

## AB IN DIE LÜFTE!

Mit den frischen Armeen kommen auch unverbrauchte Einheiten für die sieben vorhandenen Völker ins Spiel, darunter erstmals Flugeinheiten, beispielsweise der „Lightning Fighter" der Adeptus Sororitas. Bevor Sie jetzt Schweißausbrüche kriegen und gleich ein englisches Wörterbuch zu *Soulstorm* mitbestellen wollen, keine Sorge: Das Spiel ist komplett in Deutsch, lediglich unsere Test-Version war noch auf Englisch, daher nutzen wir die englischen Begriffe. Die neue Kampagne präsentiert sich ähnlich wie die der vergangenen Erweiterung *Dark Crusade*: Damals zogen Sie auf einem Planeten von Gebiet zu Gebiet und mussten so die Macht über den gesamten Planeten an sich reißen. In *Soulstorm* erweitert Entwickler Relic diesen Spielmodus auf ein kleines Sternensystem. So bewegen Sie sich jetzt von Stern zu Stern. Kommt es zum militärischen Konflikt, wechselt das Spiel in die Iso-Perspektive (die Sicht schräg von oben) – dort kämpfen Sie dann um strategische Punkte, bauen Ihre Basis aus und rekrutieren Truppen und versuchen den Feind zu besiegen. Kleiner Makel an der Sache: Egal ob Sie mit Dark Eldar oder Adeptus Sororitas in die Schlacht ziehen, die Kampagne ist die Gleiche.

## FAIRPLAY?

Bei Strategietiteln gibt es immer ein großes Thema: die Balance. Gerade wenn neue Einheiten oder – wie jetzt bei *Soulstorm* der Fall – gar neue Völker hinzukommen, ist das Gleichgewicht zwischen den Fraktionen in Gefahr. Hat man mit jeder Rasse weitestgehend die gleichen Chancen? Bei *Soulstorm* lassen wir uns dazu ein vorsichtiges „Ja mit

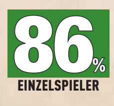


## Vergleich



**C&C 3: Tiberium Wars**

PRO + CONTRA
- + Missionsdesign
- + Moderne Grafik
- + Atmosphäre
- – Wenig taktischer Tiefgang






**WH 40.000: Dawn of War – Soulstorm**

PRO + CONTRA
- + Planeten-Eroberungs-Modus
- + Taktische Möglichkeiten
- – Lufteinheiten teilweise zu stark
- – Veraltete Präsentation






**Supreme Commander**

PRO + CONTRA
- + Intuitive Steuerung
- + Taktischer Tiefgang
- – Einheitendesign
- – Wegfindungsprobleme

82 %
EINZELSPIELER

## Testlogbuch
### Soulstorm

**Mit *Soulstorm* kann ich endlich neue Planeten erobern!**



DENNIS BLUMENTHAL

**MITTWOCH, 15.11.2006 | 01:51 Uhr**
Es ist aus – keine Chance mehr für mich, zu entkommen. Um mich herum stehen elf gewaltbereite Typen mit Gewehren in den Händen, echte Killer. Wild entschlossen, so viele von diesen verdammten Pennern wie möglich mit in den Tod zu reißen, stürme ich auf den mir nächsten Gegner zu, doch es ist zwecklos. Die Kerle eröffnen das Feuer, aus und vorbei, Game over. Grinsend schnippt mein Kumpel die letzte Figur meiner *Warhammer 40.000*-Tabletop-Armee um, er und seine blöden Space Marines haben gewonnen. Ich packe meine Tyraniden-Streitkräfte zusammen und schwöre, mich nie wieder mit *Warhammer 40.000* zu beschäftigen – NIE WIEDER!

**DIENSTAG, 19.2.2008 | 9:31 Uhr**
Es gibt keinen Gott. Als ich in der Redaktion erscheine, liegt ein Testmuster auf meiner Tastatur, Titel: *Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm*. Ich installiere das Spiel und surfe nebenbei auf Pornoseiten ... hihi.

**MITTWOCH, 20.2.2008 | 12:56 Uhr**
Komme gerade aus einer dreistündigen Blitz-Besprechung, in der ich mein Internetsurfverhalten vor der Chefetage rechtfertigen musste. Leicht genervt setze ich mich wieder an *Soulstorm* – habe gestern schon einige Stunden gespielt und bin ganz angetan. Die neuen Armeen sind cool, wirkliche Abwechslung bringen sie aber nicht. Ich frage mich, ob meine heißgeliebten Tyraniden wohl irgendwann auch den Sprung in die PC-Spielumsetzung schaffen, und bestelle nebenbei Waffen und Munition, die in Europa und den USA verboten sind ... hihi.

**MITTWOCH, 20.2.2008 | 14:13 Uhr**
Wurde gefeuert. Grund: „inakzeptable Aktivitäten im Internet".

**FREITAG, 22.2.2008 | 9:42 Uhr**
Mit einer Atombombe auf der einen und einem Volksmusik spielenden Ghettoblaster auf der anderen Schulter zwinge ich Chef Hesse „freundlich", mich wieder einzustellen – er akzeptiert. Ich setze mich wieder an *Soulstorm*. Begeistert ziehe ich im Spiel mit meiner Armee von Planet zu Planet und erobere ein Territorium nach dem anderen. Tolles Spiel! Doch jetzt hacke ich mich zur Entspannung erst mal in ein paar Bankkonten ... hihi.

GUTE ZEITEN



Mit neuen Gegenständen rüsten Sie Ihren Anführer aus.

SCHLECHTE ZEITEN

Die Lufteinheiten sind noch etwas zu stark.




»Wirkungsvoll: Schneekanonen.«

Mit den Adeptus Sororitas verteidigen wir einen strategisch wichtigen Punkt gegen heranrückende Eldar (oben Mitte).

Einschränkungen" entlocken. Besonders die frisch integrierten Lufteinheiten sorgen für einige Ungleichheiten und sind für unseren Geschmack etwas zu stark. Daran ändern auch die relativ hohen Produktionskosten für die Flugeinheiten nicht viel. Allgemein passt die Spielbalance jedoch.

### WECHSELBAD DER GEFÜHLE

Die Missionen der neuen Kampagne stellen sich meist als schnelle, intensive Gefechte heraus, bei denen Sie einfach nur den Gegner von der Karte tilgen müssen – im Prinzip sind die Aufträge also nichts anderes als aneinandergereihte Skirmish-Scharmützel. Dafür dürfen Sie jedoch jederzeit selbst entscheiden, welchen Weg Sie einschlagen, sprich welches Gebiet oder welchen Planeten Sie als Nächstes angreifen. Hin und wieder erfreut *Soulstorm* den Spieler mit Nebenmissionen, deren Erfüllung nicht zwingend zum erfolgreichen Abschluss vonnöten ist. Zudem erhalten Sie immer wieder neue Gegenstände, mit denen Sie Ihren Anführer ausrüsten dürfen, beispielsweise eine stärkere Rüstung oder besonders effektive Nahkampfwaffen. Doch nicht nur für Solisten bietet *Soulstorm* neuen Stoff, auch Anhänger des sehr guten Mehrspieler-Teils von *Dawn of War* kommen auf ihre Kosten. Insgesamt bringt das Spiel beeindruckende 29 neue Mehrspieler-Karten ins *Warhammer 40.000*-Universum.

### DAS VOLLE PROGRAMM

Mit *Soulstorm* veröffentlicht THQ eine weitere, sehr gelungene Erweiterung für *Dawn of War*. Sollten Sie sich dem virtuellen *Warhammer 40.000*-Universum bisher gänzlich entzogen haben, aber auf Strategiespiele stehen, dann lohnt sich vielleicht *Dawn of War: The Complete Collection* für Sie. *The Complete Collection* ist eine Sammlung, bestehend aus *Warhammer 40.000: Dawn of War* sowie sämtlichen Erweiterungen einschließlich *Soulstorm*. Das Paket erscheint am 21. März und kostet knappe 50 Flocken, was für vier sehr gute Strategietitel ein durchaus akzeptabler Preis ist.

Dennis Blumenthal

**Info: www.dawnofwar-game.de**



»Macht vor Freude einen Satz: das Dreieck des Pythagoras.«

Mit einigen der neuen Lufteinheiten greifen wir die Basis des Gegners an.

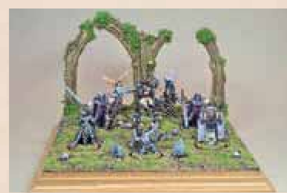


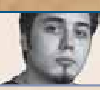
Mit einem mächtigen Zauber entledigen wir uns zahlreicher Angreifer.

## Volles Brett!

**Das *Warhammer 40.000*-Universum gibt es nicht erst seit *Dawn of War*!**

Seit 1987 begeistert ein Tabletop-Spiel Millionen von Anhängern. Sie entscheiden sich für eine Rasse, stellen Ihre Armee individuell aus einzelnen Kämpferfiguren auf, bauen diese selbst zusammen und bemalen sie im Anschluss auch noch. Mehr Infos finden Sie beim Hersteller unter www.games-workshop.de. Viel Spaß!

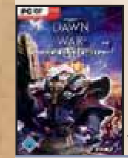




**DENNIS BLUMENTHAL**

*Dawn of War* habe ich damals, als es im Jahre 2004 erschien, regelrecht verschlungen. Als langjähriger Anhänger des Tabletop-Spiels und Echtzeitstrategie-Fan freute ich mich sehr über diesen Titel, auch wenn meine geliebten Tyraniden nicht dabei waren. Mit *Soulstorm* kriegen *Dawn of War*-Spieler nun noch einmal eine richtig schöne Packung von THQ serviert. Die Dark Eldar waren meines Erachtens nach sowieso überfällig. Die Flugeinheiten verleihen dem Spiel noch mehr taktische Möglichkeiten, stören aber etwas die Balance. Trotzdem eine klasse Erweiterung!

## WH 40k: DoW – Soulstorm






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 23,- |
| TERMIN | 7. März 2008 |
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| ENTWICKLER | Relic Entertainment |
| VERTRIEB | THQ |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 512 MB RAM, 5 GB Festplattenspeicher, 32 MB Direct-X-9-Grafikkarte, Windows XP

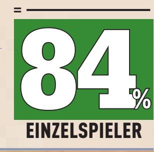
**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Skirmish-Modus für bis zu acht Spieler via Netzwerk und Internet, 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 83% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 78% |
| STEUERUNG | 81% |
| MEHRSPIELER | 83% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Kampagne mit jedem Volk gleich | - 6% |
| Flugeinheiten teilweise zu stark | - 4% |
| Stellenweise Wegfindungsprobleme | - 3% |
| KI-Probleme | - 3% |

=

**SEHR GUT**
Tolle Erweiterung mit neuem Stoff für *Dawn of War*-Anhänger.




EINZELSPIELER



In der Küche entdeckt die Protagonistin Lea Nichols die Leiche einer unbekannten Tierart.

»Schmeckt nicht jedem: Leichenschmaus.«

EXPERIENCE 112

# Geh über Leichen!

**„Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie …“ Die Forscher des Labors aus *eXperience 112* interessiert dieser Rat herzlich wenig.**
Wer sich den neuartigen Stoff Hydroxid-Oxydrin spritzt, verabschiedet sich binnen weniger Stunden aus dem Leben. Die Inhalation kleinerer Mengen wirkt sich hingegen positiv auf den Körper aus, wenngleich die Schleimhäute sich auflösen. Aber das ist vernachlässigbar – meinen zumindest die Forscher des geheimen EDEHN-Labors auf einem Schiff und lassen das Gift fröhlich auf 111 Versuchspersonen los. Beim 112. läuft allerdings etwas schief. Nur was? Genau das will die Wissenschaftlerin Lea Nichols herausfinden, als sie nach einem verheerenden Unglück völlig entkräftet in ihrer Kajüte zu sich kommt und feststellt, dass alle Kollegen das Zeitliche gesegnet haben.

## LANGSAMER FORTSCHRITT

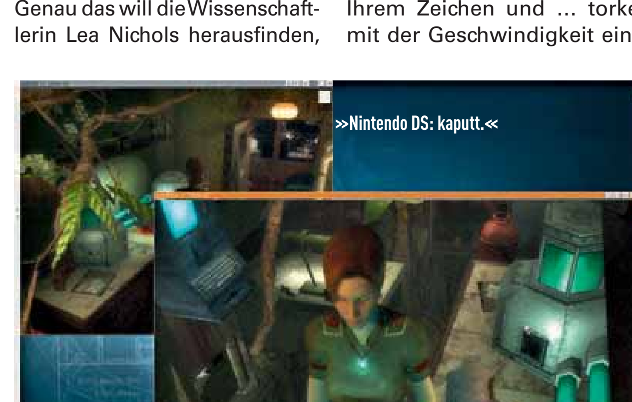
Und jetzt kommt das Besondere an *eXperience 112*: Sie steuern Lea nicht direkt, sondern aus der Sicht eines System-Operators, der dank Dutzender noch funktionierender Überwachungskameras die Dame stets im Blick hat und ihr den Weg weist. Soll Lea etwa durch einen Korridor laufen, schalten Sie auf dem Übersichtsplan das Licht am Ende des Ganges ein. Frau Nichols folgt sofort Ihrem Zeichen und … torkelt mit der Geschwindigkeit einer beinamputierten Schildkröte zu der Lichtquelle. Hier hätte eine Beschleunigungsfunktion nicht geschadet.

## GUT ZU LESEN

Aufgaben lösen Sie folgendermaßen: Wenn Lea beispielsweise einen Schlüssel aufheben soll, lassen Sie ein Telefon in seiner Nähe klingeln. Schon sieht die Heldin an der entsprechenden Stelle aufmerksam nach und entdeckt das benötigte Objekt. Das Prinzip lautet also: Sie geben indirekt Befehle, die Dame führt sie aus. Im Gegenzug erhalten Sie als Operator diverse Informationen – etwa über die hier durchgeführten unmenschlichen Experimente. Oder Sie bekommen Passwörter und loggen sich damit in die Accounts einstiger Mitarbeiter ein, um deren berufliche und private Dokumente zu lesen. Bisweilen ist das sehr spannend, aber die riesige Textmenge ist nicht jedermanns Sache. Blöderweise müssen Sie fast jedes Dokument und jede E-Mail öffnen, um im Spiel voranzukommen – und das dauert. Schade, denn wäre *eXperience* nicht so träge, hätten wir für die frischen Ideen locker eine bessere Wertung gezückt.

Alexander Frank

**Info: www.experience112-game.de**



»Nintendo DS: kaputt.«

Sie beobachten das Geschehen aus bis zu drei Blickwinkeln. Die Fenster sind verschiebbar.

**ALEXANDER FRANK**

Bis zu drei Kameras darf ich gleichzeitig steuern, um die Hauptfigur Lea aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten und ihr Befehle zu erteilen. Dieser Ansatz ist revolutionär. Ich denke darüber nach, bei mir zu Hause zwei weitere Webcams zu installieren, damit ich stets weiß, wie sich meine Freundin die Freizeit in ihrem Käfig vertreibt. Aber zurück zum Spiel: *eXperience 112* wäre richtig gut, wenn Lea nicht soooo quäääälend laaaangsam über den Bildschirm torkeln würde. Geduldige Naturen kommen aber auf ihre Kosten.

### eXperience 112



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 21. März 2008 |
| GENRE | Adventure |
| ENTWICKLER | Lexis Numérique |
| VERTRIEB | Daedalic |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 1,5 GB HD, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Wie in der Realität ist es auch hier am schönsten, mit einer Frau ganz allein zu spielen.

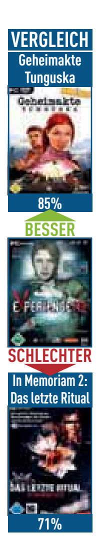
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 78% |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 77% |
| MEHRSPIELER | – |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Ewige Wartezeiten dank langsamer Hauptfigur | - 7% |
| Viel zu viel Lesestoff | - 6% |
| Unnötige Längen im Spielverlauf | - 5% |
| Unübersichtliche Menüführung | - 4% |
| Aufgesetzt wirkende Minispiele | - 2% |

**GUT**
Innovatives und spannendes Abenteuer. Allerdings nur für Spieler mit viel Geduld.

**76%** EINZELSPIELER

VERGLEICH



Geheimakte Tunguska 85%
BESSER
SCHLECHTER
In Memoriam 2: Das letzte Ritual 71%

Nach langer Suche findet Elliott endlich das vermisste Flugzeug-Cockpit.

»Entsprechen nicht den Vorschriften: Flughäfen in Entwicklungsländern.«

LOST: DAS SPIEL

# Was hast du hier verloren?

AUF DVD
VIDEO

**Bei PC-Umsetzungen, die sich streng an eine Filmvorlage halten, bleibt das eigentliche Spiel oft auf der Strecke. Gilt das auch für *Lost*?**

Das Wichtigste gleich vorweg: Wenn Sie „Lost" für einen Aufruf zum Glücksspiel halten, ist *Lost: Das Spiel* für Sie so sinnvoll wie ein Sektfrühstück in der Entzugsklinik. Ohne ein Faible für J. J. Abrams pompöse TV-Serie zu haben, verstehen Sie im Spiel überhaupt nicht, worum es eigentlich geht. Und das obwohl die Entwickler eine in sich geschlossene Geschichte erzählen, die parallel zur Handlung der Episoden verläuft. Ohne Hintergrundwissen über das *Lost*-Universum gehen die ganzen versteckten Anspielungen auf die Serie also verloren. Wenn Sie dennoch weiterlesen, gehen wir davon aus, dass Sie ein sogenannter „Lostie" (blödsinniger Ausdruck für einen *Lost*-Fan) sind und wir Ihnen den gesamten Schmonzes von wegen Flugzeugabsturz, mystische Insel und geheime Forschungsstationen nicht noch einmal vorbeten müssen – außerdem berichteten wir darüber erst in der vergangenen Ausgabe.

## ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Sie übernehmen die Kontrolle von Elliot und steuern ihn aus der Verfolgerperspektive. Elliot ist Foto-Journalist, 36 Jahre alt und ein absoluter Draufgänger. Mehr erfährt man über den Typen nicht, denn unser Hauptcharakter klatschte beim Absturz des ominösen Linienfliegers 815 dermaßen auf, dass er rein gar nichts mehr weiß und sogar seinen Nachnamen vergessen hat. Und schon ahnen wir, worum es im Spiel geht: Ziel des Ganzen ist es, mehr über Elliot und seine dunkle Vergangenheit herauszukriegen. Zu Beginn kommen Sie irgendwo im Dschungel zu sich und müssen einen Weg zu den anderen Überlebenden des Flugzeugabsturzes finden. Um das zu schaffen, rennen Sie einem Hundchen hinterher, der Sie direkt zur Unfallstelle führt. Schon hier beschleicht uns der Verdacht, dass vom düsteren Flair der TV-Staffeln nicht viel übrig geblieben ist. Doch als wir den Strand erreichen, überwiegt die Wiedersehensfreude: Zwischen den Wrackteilen erkennen wir sämtliche Hauptcharaktere der Serie. Und Respekt: Die Belegschaft sieht den Original-Charakteren in den meisten Fällen sehr ähnlich, wobei die etwas zu flach ausgefallene Nachahmung von Kates Prachthintern uns kurzzeitig verärgerte. Außerdem wirkt das Szenario auf den zweiten Blick seltsam: Die Überlebenden stehen am Strand herum, als hätte man ihnen die Füße einbetoniert. Der dicke Hurley kratzt sich am Kopf, Michael ruft nach seinem Sohnemann, während Bandenboss Jack im Hintergrund verzweifelte Wiederbelebungsmaßnahmen versucht. Der Witz: Die Deppen würden das so lange machen, bis sie schwarz werden. Jeder wartet artig darauf, von Ihnen angequasselt zu werden. Also tun wir ihnen den Gefallen und führen ein halbes Dutzend Dialoge, die die Welt nicht braucht.

## Leichtes Spiel




Während des Abenteuers gibt es etliche Knobeleinlagen, die für Abwechslung sorgen. Das häufigste Minispiel von *Lost: Das Spiel* ist den Hack-Einlagen von *Bioshock* sehr ähnlich, nur dass Sie hier keine Rohrleitungen, sondern Schaltkreise zusammenfummeln. Es gibt drei Relais-Sorten, die als Puzzlestücke fungieren und an den passenden Stellen eingesetzt werden müssen. Per Tastendruck lassen sich die Dinger auch drehen. Die anfangs zu leichten Rätsel gestalten sich im späteren Spielverlauf richtig knifflig.



Mit der Foto-Kamera dokumentiert Elliot die Geschehnisse.



Elliot steht mit gepackten Sachen vor dem Dschungel. Was wird ihn im Urwald erwarten?



Die scharfe Lisa zeigt gerne Haut und gibt sich frivol. Das motiviert gewaltig.



Der Hauptcharakter trifft auf den Oberganoven Zoran Savo und liefert sich mit ihm ein Gefecht.

Hier ein Beispiel: „Warum ist das Flugzeug abgestürzt?" Schlaue Antwort: „Wir müssen jetzt ans Überleben denken!" Aha. Herrn Locke ist der Absturz anscheinend auch nicht gut bekommen. Zum Glück lassen sich die Gespräche beschleunigen, weenn Sie die Leertaste drücken.

### TEURES VERGNÜGEN

Nachdem wir uns mit Claire, Hurley und Michael weitere ähnlich intelligente Wortduelle geliefert haben, hat Medizinmann Jack die erste Aufgabe für uns: die Treibstoffzufuhr abdrehen, denn der Sprit sprudelt ungehindert aus dem Wrack und droht Feuer zu fangen. Wir müssen einen defekten Schaltkreis wieder funktionsfähig machen, präsentiert als Minispiel. Da Ihnen dieses Vergnügen während des Spielverlaufs noch öfter zu Teil wird, haben wir Ihnen das Ganze im Extrakasten „Leichtes Spiel" näher beschrieben. Trotz des anfangs viel zu seichten Schwierigkeitsgrades macht die Pfriemelei Spaß. So richtig herausfordernd wird sie aber erst ab der Häfte des Spiels – man muss schon eine Weile knobeln, bis der Strom wieder fließt. Wir lösen unser erstes Rätsel in wenigen Minuten und retten die Überlebenden somit vor dem Flammentod. Damit ist die erste Episode auch schon zu Ende. Wir schauen auf die Uhr: Knapp 25 Minuten haben wir dazu gebraucht. Obwohl aus den ursprünglich geplanten sechs nun acht Missionen entstanden sind, wären das insgesamt nur vier Stunden Spielzeit. Unsere Prognose stimmt fast: Nach sechs Stunden sind wir durch. Für 45 Euro ist das eine Frechheit. Obendrein hat *Lost: Das Spiel* keinen Mehrspieler-Teil zu bieten. Scheinbar wissen die Entwickler, dass Losties für ihren Stoff sogar Wucherpreise bezahlen.

### FILMREIFE VORSTELLUNG

Mit dem Ende des ersten Levels verbessert sich die Laune wieder: Eine Zusammenfas-

## Jetzt wird's persönlich ...

**Im Spiel kommen vier Personen vor, die es in der TV-Serie nicht gibt. Wir stellen sie Ihnen kurz vor.**



**ELLIOT**
Die Hauptfigur des Spiels ist ein erfolgreicher Foto-Reporter, der bei einem Flugzeugabsturz sein Gedächtnis verloren hat. Die Rückblenden helfen ihm, seine Erinnerung aufzufrischen. In acht Episoden erfahren Sie, was es mit dem Kerl auf sich hat.



**LISA**
Die für 30 Jahre immer noch verdammt knackig aussehende Journalistin hatte ein Verhältnis mit Elliot und präsentiert sich im Spiel als angenehm frivole Göre. So zeigt sie sich gern in knappen Klamotten und umwirbt unseren Helden mit kessen Anspielungen.



**ZORAN SAVO**
Er ist der Oberbösewicht von *Lost: Das Spiel*. Bereits bei der ersten Bekanntschaft am Strand haut der Kerl unserem Elliot ordentlich eins auf die Kauleiste und will aus irgendwelchen uns unbekannten Gründen unbdingt die Foto-Kamera an sich reißen.

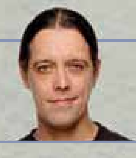


**DER HENKER**
Das Muskelpaket mit dem niedlichen Spitznamen „Knopfauge" ist Savos Leibwächter und rechte Hand. In seinem vorigen Job arbeitete der Typ als Waffenschieber, was ihn auch nicht gerade vertrauenserweckender macht.

# Testlogbuch
## Lost: Das Spiel

**Ich habe die Insel für Sie auf den Kopf gestellt.**

RALPH WOLLNER



**SAMSTAG, 1.3.2008 | 9 Uhr**

Normalerweise stehe ich um diese Zeit eigentlich nicht auf, sondern warte träumend, bis meine Frau mich mit frischem Kaffee weckt. Aber heute ist das anders. Die Dame das Hauses ist nämlich übers Wochenende zu ein paar anderen Hühnern aufs Land gefahren und ich kann endlich mal wieder den ganzen Tag im Jogging-Anzug vor dem Monitor verschimmeln – und da will ich natürlich jede Minute auskosten. Bereits um 9:17 Uhr habe ich *Lost: Das Spiel* auf meinem Rechner installiert, das Telefon ausgesteckt und die Rollläden gar nicht erst hochgezogen. Der Spaß beginnt!

**SAMSTAG, 1.3.2008 | 9:45 Uhr**

Ich kann mich vor Lachen kaum auf meinem Schreibtischstuhl halten: Was die Spielcharaktere von sich geben, ist so ungewollt komisch, dass man die Typen einfach nicht ernst nehmen kann. Nachdem mein neuer Freund Elliot den gesamten Strand auf den Kopf gestellt hat, steht mir die Faselei bis zum Hals. Zum Glück versorgt uns Jack mit einem ersten Auftrag. Das folgende Minispiel beeindruckt trotz des zu niedrigen Schwierigkeitsgrades durch neue Knobelideen. Nach der ersten Hirnaktivität des Tages meldet sich nun auch mein Darm zum Dienst – ich mache eine Viertelstunde Pause.

**SAMSTAG, 1.3.2008 | 12 Uhr**

Ohne weitere Zwischenfälle geht es gut voran. Die Stimmung schwankt zwischen fröhlich amüsiert und angeödet. Während mich eine spannende Höhlentour bei Laune hält, drückt die eher langweilige Versteckspielerei mit dem schwarzen Rauch die Stimmung. Immerhin ist der gute Elliot inzwischen bestens ausgerüstet: Ich knipse mit meiner Kamera wild in der Gegend herum und ab und an darf ich sogar meine Pistole verwenden. Das beschränkte sich zwar bisher auf zwei durchwachsene Duelle mit irgendwelchen Ganoven, die uns im Wald aufgelauert haben, aber immerhin.

**SAMSTAG, 1.3.2008 | 14:30 Uhr**

Völlig überraschend flimmert der Abspann vor meiner Nase. Okay, das waren jetzt etwas mehr als sechs Stunden und ich kann noch nicht einmal behaupten, dass ich mich sonderlich beeilt hätte. Obwohl nicht wirklich viel passierte, war es dennoch irgendwie spannend – genau wie die Fernseh-Folgen.

**GUTE ZEITEN**



Der gemeine Savo verbreitet Angst und Schrecken.

**SCHLECHTE ZEITEN**



Einem dämlichen Köter nachzulaufen macht keinen Spaß.

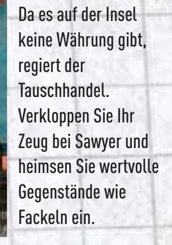
# So spielt sich Lost: Das Spiel

**Auf der Insel gibt es jede Menge zu tun – packen Sie's an!**



**LABERN**

Da Sie auf alle Hauptcharaktere der Fernsehserie stoßen, gibt es natürlich viel zu erzählen. Die inhaltlich aufgesetzt wirkenden Dialoge nerven auf Dauer ziemlich.



**GESCHÄFTE MACHEN**

Da es auf der Insel keine Währung gibt, regiert der Tauschhandel. Verkloppen Sie Ihr Zeug bei Sawyer und heimsen Sie wertvolle Gegenstände wie Fackeln ein.

**SPAZIEREN GEHEN**

Dank *GRAW 2*-Engine sieht die Umgebung unglaublich idyllisch aus. Malerische Strände und detaillierte Dschungelpassagen wechseln sich permanent ab Wahrlich Traumhaft!



**GEFAHREN MEISTERN**

Egal ob der mysteriöse schwarze Rauch, wilde Tiere oder hinterhältige Inselbewohner – auf dem geheimnisvollen Eiland lauert der Tod an jeder Ecke. Seien Sie vorsichtig!

sung im typischen *Lost*-Stil läutet die nächste Episode ein. Mit treffenden Szenen führt Ihnen das Spiel vor Augen, was Sie seit der Ankunft schon alles erlebt haben. Witzige Idee: Wenn Sie einen Speicherstand laden, frischen ebenfalls einige Ausschnitte Ihr Gedächtnis wieder auf. Das ist vor allem nach längeren Spielpausen sowohl hilfreich als auch nötig, denn die Hintergrundgeschichte stammt teilweise direkt aus der Feder des *Lost*-Schöpfers J. J. Abrams und steht dem TV-Vorbild in Sachen verschachtelter Handlung in nichts nach. So käme doch glatt richtiges *Lost*-Flair auf, wenn die Computercharaktere nur nicht so seelenlos vor sich hinschlurfen und -plappern würden. Fans nehmen das zähneknirschend in Kauf, schließlich ist es schon ein feiner Moment, mit der Spielfigur am verfluchten Strand herumzulaufen und aus dem Fernsehen bekannte Details wie die Wiege von Clairs Baby zu inspizieren. Außerdem findet man bei solchen Spritztouren allerhand wertvolle Dinge wie Kokosnüsse, Papayas oder Wasserflaschen. Solchen Kram gibt man am besten gesammelt beim hinterlistigen Sawyer ab und tauscht ihn gegen Nützliches, wie zum Beispiel Fackeln oder Munition. Dass sich der Kerl sofort als Geizkragen herausstellt, müssen wir Ihnen wohl nicht erst verraten. Wenn Sie mit dem Ganoven handeln, öffnet sich ein Inventar, das zeigt, was Sawyer gerade so alles auf Lager hat. Doch nicht nur er beweist Geschäftssinn: Für einen Leckerbissen stecken Ihnen die anderen Leidensgenossen gern mal einen wertvollen Hinweis zu. Diese Tour zieht natürlich beim verfressenen Hurley am besten.

## STOSS AN DEINE GRENZEN

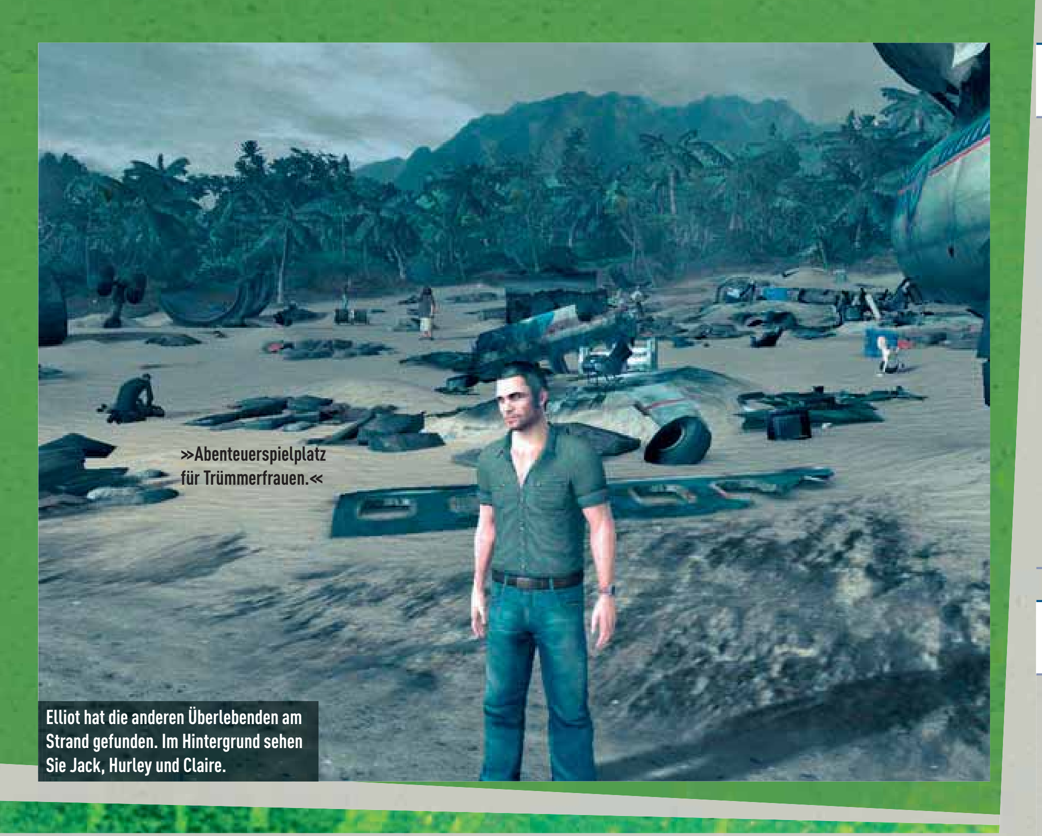
Obwohl die Insel eigentlich genügend Platz für großzügige Ausflüge bieten müsste, sind die Levels stets eng gesteckt. So reicht beispielsweise eine umgefallene Mini-Palme aus, um Elliots Erkundungstour ein jähes Ende zu bereiten. Elliot läuft dann in einer Endlosschleife gegen das Hindernis, per Tastendruck zu springen ist nicht möglich. So schubst Sie das Programm vehement von einem Einsatzort zum nächsten – wie ein Touristenbus, dessen Insassen nur bei den Sehenswürdigkeiten aussteigen dürfen. Ein anderes Mal sollen wir ins Inland gehen und das verschollene Flugzeug-Cockpit finden, doch die niedliche




Elliot hat Kate im Dschungel getroffen und verwickelt Sie in ein Gespräch.




In einer Höhle finden wir die Überreste eines Eisbären.



»Abenteuerspielplatz für Trümmerfrauen.«

Elliot hat die anderen Überlebenden am Strand gefunden. Im Hintergrund sehen Sie Jack, Hurley und Claire.

Clair warnt uns: „Solange Jack nicht weiß, was uns da draußen erwartet, lässt er niemanden in den Dschungel." „Mir doch egal!", mögen Sie sich nun denken, aber tatsächlich steht der Häuptling wie ein Baum vor dem einzigen Pfad, der in den Urwald führt. Und obwohl das gesamte Strandlager direkt an die Wildnis grenzt, gibt es dennoch nur diesen EINEN Weg – friss oder stirb! Endlich am Moralapostel vorbeigeschlichen, beginnen wir mit einem Streifzug durchs Grüne. Auch wenn wir wegen der schwammigen Steuerung öfter die Orientierung verlieren, machen die Dschungel-Passagen viel Spaß. Denn dank der *GRAW 2*-Engine sieht der Urwald aus wie im Werbeprospekt eines Reiseveranstalters: Die Sonnenstrahlen brechen durch die dichten Baumkronen und tauchen die Umgebung in saftiges Grün. Wenn Elliot einen Ast streift, biegt sich dieser sanft zur Seite, sodass die Szenerie nicht wie eine aufgemalte Fototapete wirkt, sondern tatsächlich lebendig und plastisch rüberkommt. Im hohen Gras müssen Sie besonders aufmerksam sein, denn dort liegt allerhand Zeug herum, das man schnell übersieht. Aber diese Dinge sind wichtig, um Elliots Gedächtnis wieder in Schwung zu bekommen. Oft löst ein unscheinbares Objekt am Wegrand eine Zwischensequenz aus, die Sie in die Vergangenheit des Foto-Helden befördert. Hier handelt es sich aber nicht um Render-Filmchen, sondern wiederum um Minispiele: Der Bildschirm verschwimmt und Sie sehen Szenen aus jener Zeit, als Elliot noch alle Tassen im Schrank hatte. Mit der Kamera müssen Sie einen bestimmten Bildausschnitt scharf stellen und aus der richtigen Entfernung knipsen. Wenn Sie alles korrekt machen, wird der Bildschirm wieder klar und Sie erfahren, was es mit der Szene auf sich hat. So setzen Sie das Gedächtnis häppchenweise zusammen und am Ende erfahren Sie, mit was für einem Fuzzie Sie überhaupt die ganze Zeit gespielt haben. Diese Rückblenden machen Spaß. Sie sind das Element, das es am elegantesten von der Serie ins Spiel geschafft hat. Im Gegensatz zum schwarzen Rauch, gegen den Sie ab und zu eine ziemlich peinliche Runde Verstecken spielen. Auch die zwei, drei Baller-Einlagen aus der Ego-Perspektive sind kaum erwähnenswert.

### REIF FÜR DIE INSEL

Der streng lineare Spielverlauf und der niedrige Schwierigkeitsgrad machen *Lost: Das Spiel* zur typischen Kaufhausware, bei der einzig und allein der Name zieht. Aus diesem Grund ist der Titel aber nicht unbedingt schlecht. Die Optik präsentiert sich zeitgemäß und die Hintergrundgeschichte fesselt Fans an den Bildschirm. Außerdem lockern die interessanten Erinnerungssequenzen und Knobeleien das sture Spieldesign ein ganzes Stück auf. Obwohl es die PC-Umsetzung nicht auf das Grusel-Niveau der TV-Serie schafft, ist *Lost* ein spannender Titel. Ralph Wollner

**Info: www.lostgame.com**

## Vergleich



**Tomb Raider: Anniversary**

PRO + CONTRA
- + Klasse Spielfigur
- + Intelligente Knobeleinlagen
- + Cleveres Leveldesign
- – Sehr schwierig

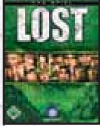
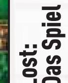
85% EINZELSPIELER



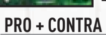
**Baphomets Fluch 4**

PRO + CONTRA
- + Knifflige Rätsel
- + Lustige Charaktere
- + Tolle Geschichte
- – Stellenweise frustrierend

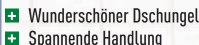
82% EINZELSPIELER

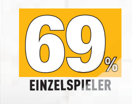
**Lost: Das Spiel**



PRO + CONTRA



- + Wunderschöner Dschungel
- + Spannende Handlung
- – Dämliche Dialoge
- – Mini-Schwierigkeitsgrad



69% EINZELSPIELER

### RALPH WOLLNER



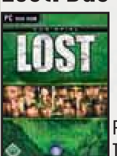
Verwöhnte Spieler werden diesen Titel schon allein wegen der arg aufs Auge gedrückten Handlung nicht kaufen. Serien-Fans dürfen aufatmen: Wenn man es mit der Logik und den aufgesetzten Dialogen (alle Charaktere werden von den Original-Sprechern vertont) nicht ganz so genau nimmt, lässt man das Spiel als kurze interaktive *Lost*-Staffel auf sich einrieseln und danach im Schrank verschwinden. Von der Atmosphäre war ich insgesamt allerdings enttäuscht: Irgendwie mag wegen der seelenlosen PC-Charaktere keine rechte Stimmung aufkommen, sondern nur ein Hauch von jenem beklemmenden, unheimlichen Gefühl, das einem während der TV-Folgen einen Schauer über den Rücken laufen lässt. So richtig packt mich das nicht.

### WOLFGANG FISCHER



Ich hätte nie gedacht, dass es mal so weit kommen würde: Ich muss dem Kollegen Wollner zustimmen. Was die Atmosphäre angeht, kann das Spiel der Fernsehserie nicht ansatzweise das Wasser reichen – trotz Originalsprecher, die für die nötige Authentizität sorgen sollen. Was mir noch sauer aufstößt, sind die absolut lächerlichen Rätsel, die selbst Kleinkinder im Vorbeigehen lösen. So und jetzt genug gemotzt, denn Fans der Serie sollten dem Spiel dennoch eine Chance geben. Warum? Weil trotz der genannten Kritikpunkte noch genug *Lost*-Stimmung in diesem Titel steckt, das einen Kauf rechtfertigt.

## Lost: Das Spiel




PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 29. Februar 2008

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Adventure |
| ENTWICKLER | Ubisoft Montreal |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

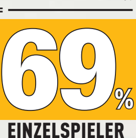
**MINDESTENS**
2,4 GHz, 1 GB RAM, 3 GB HD, 128 MB Grafikkarte mit Shader 3.0, WinXP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Elliot ist ein absoluter Einzelgänger – er duldet keine anderen Spieler neben sich.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 37% |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 84% |
| STEUERUNG | 69% |
| MEHRSPIELER | – |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| – Linearer als ein Lineal | -10% |
| – Zu keiner Zeit herausfordernd | - 8% |
| – Lächerliche Dialoge | - 6% |
| – Ungenaue Steuerung | - 3% |
| – Unlogische Levelgrenzen | - 2% |
| – Nervige Ladezeiten | - 2% |
| = | |

**BEFRIEDIGEND**
Kurzes und vor allem teures Vergnügen mit sehr niedrigem Schwierigkeitsgrad.



69% EINZELSPIELER

# Prüfstand: Lost

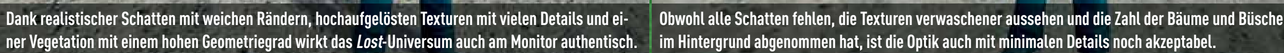
**Um bei der PC-Umsetzung die Stimmung der Serienvorlage zu erhalten, haben die Entwickler der interaktiven *Lost*-Staffel eine detaillierte Optik spendiert. Die hat ihren Preis und verlangt vor allem nach einer leistungsstarken Grafikkarte.**

MAXIMALE DETAILS



MINIMALE DETAILS





Dank realistischer Schatten mit weichen Rändern, hochaufgelösten Texturen mit vielen Details und einer Vegetation mit einem hohen Geometriegrad wirkt das *Lost*-Universum auch am Monitor authentisch.

Obwohl alle Schatten fehlen, die Texturen verwaschener aussehen und die Zahl der Bäume und Büsche im Hintergrund abgenommen hat, ist die Optik auch mit minimalen Details noch akzeptabel.

## Tuning-Tipps

**Um *Lost* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 5000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD3850

**Mit einem Athlon 64 3500+, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/Radeon HD2600 XT sollten Sie:**
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Im Grafik-Optionsmenü für die Grafikqualität „Gering" einstellen.
- Die hochaufgelösten Texturen ausgeschaltet lassen.

**Mit einem Athlon X2 4200+/Core 2 Duo E4300, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 8600 GTS/Radeon X1950 Pro sollten Sie:**
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Den Regler für die Grafikqualität auf „Hoch" schieben
- Die hochaufgelösten Texturen einschalten

**Mit einem Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850 sollten Sie:**
- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 spielen
- Unter „Grafikqualität" die Einstellung „Sehr hoch" auswählen
- Die hochaufgelösten Texturen aktivieren

**Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6850, 4 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra oder Radeon HD 3870/3870 X2 sollten Sie:**
- Eine Bildschirmauflösung von mindestens 1.280x1.024 wählen
- Die „Grafikqualität" auf „Sehr hoch" stellen
- Mit hochaufgelösten Texturen spielen
- Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter sowie eine vierfachen Kantenglättung anwählen

## Das Grafik-Optionsmenü

1 **Bildschirmauflösung:** Da sich die gewählte Auflösung entscheidend auf die Leistung auswirkt, sollten Sie die Auflösung bei Leistungsengpässen zuerst herunterregeln. Im Test mit einem Athlon X2 6000+, einer Geforce 8600 GTS und 2 Gigabyte Speicher erhöhten wir die Bildwiederholrate um 40 Prozent von 20 auf 28 Bilder pro Sekunde, als wir die Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 auf 1.024x768 reduzierten. Spielen Sie mit einer sehr schwachen Grafikkarte wie einer Geforce 6600 GT oder Radeon HD2400 XT, empfehlen wir 800x600 zu wählen. Ab einer Geforce 8800 GT/Radeon HD3850 können Sie bedenkenlos 1.280x1.024 oder höher einstellen.

2 **Grafikeinstellung:** Mit der Einstellung „Sehr Hoch", bei der optische Schmankerln wie Schatten mit weichen Kanten, Raucheffekte, Glanztexturen, Objekte mit hohem Geometriegrad und sehr plastische Texturen (Parallax-Mapping) die Grafik des Spiels aufwerten, ist ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse wie eine Geforce 7900 GT/8600 GTS oder Radeon X1950 Pro überfordert. Besitzer eines Einsteigermodells schieben den Regler für eine bessere Performance auf „Gering".

3 **Hochaufgelöste Texturen:** Je höher die Auflösung der Texturen, desto detaillierter fallen sie aus. Allerdings belegen hochaufgelöste Pixeltapeten viel Grafikspeicher. Ist Ihre Karte mit weniger als 512 Megabyte ausgestattet, sollten Sie auf dieses optische Extra verzichten.




## Leistung

*Qualitätsmodus: Im Spiel ist eine zweifache Knatenglättung und ein vierfacher (4:1) anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

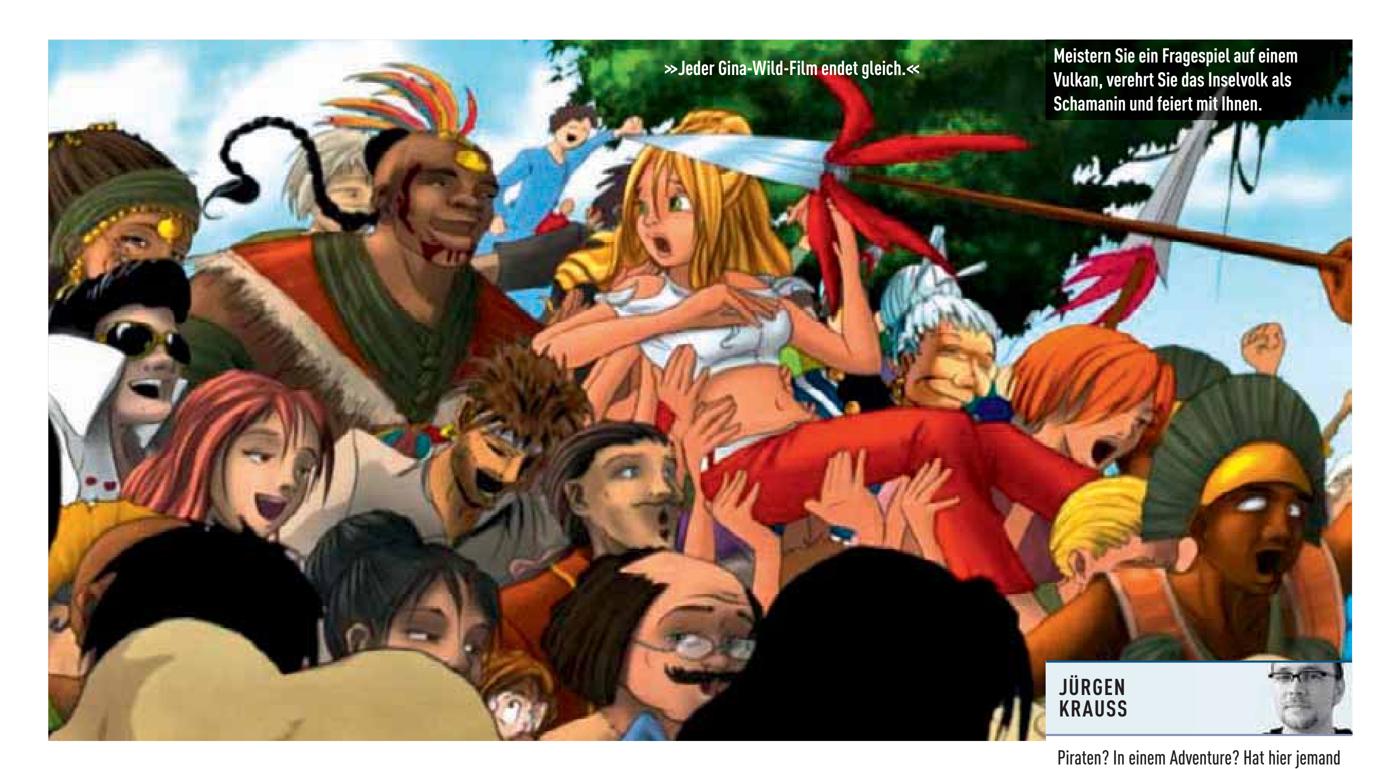
| GRAFIKKARTEN ▶ / ▼PROZESSOREN | | EINSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT – 800x600 | EINSTEIGER-PC – 1.024x768 | AUFSTEIGER-PC: Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO/XT, HD2600 XT – 1.024x768 | AUFSTEIGER-PC – 1.280x1.024 | SPIELER-PC: Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro, HD 3850 – 1.024x768 | SPIELER-PC – 1.280x1.024 | HIGH-END-PC: Geforce 8800 GS/GT/GTS, 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT, HD 3870 – 1.024x768 | HIGH-END-PC – 1.280x1.024 (Qualitätsmodus*) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+ | MIN. DETAILS | Gut | Okay | Sehr gut | Gut | Sehr gut | Gut | Sehr gut | Gut |
| | MAX. DETAILS | Nee, lass ma! | Nee, lass ma! | Mies | Nee, lass ma! | Noch okay | Mies | Gut | Okay |
| ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+ | MIN. DETAILS | Gut | Okay | Optimal | Sehr gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Sehr gut |
| | MAX. DETAILS | Nee, lass ma! | Nee, lass ma! | Noch okay | Mies | Okay | Noch okay | Gut | Okay |
| ab Pentium E2160/Ahtlon 64 X2 3800+ | MIN. DETAILS | Sehr gut | Gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Nee, lass ma! | Nee, lass ma! | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Sehr gut | Gut |
| ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+ | MIN. DETAILS | Sehr gut | Gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Mies | Nee, lass ma! | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Optimal | Optimal |
| ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+ | MIN. DETAILS | Sehr gut | Gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Mies | Nee, lass ma! | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Optimal | Optimal |

**ARBEITSSPEICHER ▼**

| | |
|---|---|
| 256 MB | 512 MB |
| 1 GB | 2 GB |

**LEISTUNGSMERKMALE**

Während bereits ein Zweikern-prozessor der Einsteigerklasse ausreichend Leistung für das Action-Adventure besitzt, sollte es in puncto Grafikkarte schon deutlich mehr sehr. Wer in 1.024x768 oder höher auf kein Detail verzichten will, benötigt ein Oberklassemodell wie eine Geforce 8800 GT/Radeon 3870. Zwei Gigabyte Hauptspeicher sind ebenfalls Pflicht. Stören Ruckler den Spielspaß, verringern Sie zuerst die Auflösung.




Meistern Sie ein Fragespiel auf einem Vulkan, verehrt Sie das Inselvolk als Schamanin und feiert mit Ihnen.

## SO BLONDE

# Ich klick dich, Luder

**Vorurteile über Blondinen und verzogene Luxusgören können Sie sich sparen – das Spiel liefert sie direkt mit.**

Eine malerische Karibikinsel, eine Handvoll Piraten und eine Klischee-Blondine, das sind die Zutaten von *So Blonde*. Sie, das naive, blonde Dummchen Sunny, landen nach einem Schiffsunglück auf einer vergessenen Pirateninsel – ohne Mobilfunknetz, Hotels und Einkaufszentren. Mist. Wer die Probleme einer verwöhnten Heranwachsenden nicht versteht (oder verstehen will), sollte dieses Point-&-Click-Adventure lieber meiden. Alle anderen freuen sich über ein klassisch gestaltetes Insel-Abenteuer – allerdings nur, falls sie sich nicht an einem maximal blassroten Faden und überwiegend unlogischen Rätseln stören. Ständig eiern Sie auf dem Eiland herum und denken: „Was muss ich als Nächstes tun?" Meist finden Sie die Antwort auf diese Frage eher zufällig, etwa wenn Sie eine fies versteckte Person bequatschen, woraufhin an einer ganz anderen Stelle etwas passiert. Zumindest wartet *So Blonde* mit einer mittlerweile genreüblichen Hot-Spot-Anzeige auf, bei der ein Tastendruck alle interaktiven Gegenstände auf den Bildschirm bringt. Nur funktioniert die ungefähr so genau wie eine Wegbeschreibung per Fingerzeig vom Mond aus ... ohne Finger. Also klappern Sie oft jeden Pixel einzeln ab – ätzend. Minispiele lockern die Klick-Orgie auf. Diese Einlagen dürfen Sie auch ohne Einbußen überspringen.




Der Dunkle Strand ist wirklich dunkel und wird von Cerberus bewacht.

### SAG NIMALS NI!

Kennen Sie die Ritter, die immer „Ni" sagen? Oder können Sie mit der Zahlenkombination 4-8-15-16-23-42 etwas anfangen? Ja? Dann haben Sie im Laufe Ihres Inselurlaubs eine Menge Spaß. Das Spiel gleicht einer Reise durch die Medienlandschaft der vergangenen Jahr(zehnt)e. Egal ob *Guitar Hero*, *Die Ritter der Kokosnuss*, *Lost* oder *Monkey Island*, alle bekommen ihr Fett weg – das zuletzt genannte Spiel ganz besonders. Solche Anspielungen halten Sie trotz der anstrengenden Makel bei Laune. Die Technik hingegen kann einige Schwächen nicht verbergen. So darf unser Blondchen zwar per Doppelklick über die Insel spurten, muss aber an vielen Stellen endlos warten, während ein Inselbewohner seelenruhig über den Bildschirm dackelt. Die hübsche Grafik krankt an Animationsarmut: Statt sich grazil von einem Stuhl zu erheben, steht Sunny vom Spieler unbeobachtet in einer Schwarzblende auf. Seltsam. Jürgen Krauß

**Info: www.soblonde-game.de**

**JÜRGEN KRAUSS**

Piraten? In einem Adventure? Hat hier jemand *Monkey Island* gesagt? Ich möchte fast meinen, dass *So Blonde* ganz stark diese Richtung anpeilt – dumm nur, dass es kilometerweit daran vorbeisegelt. Es reicht einfach nicht, aus beliebten Spielen, Serien und Filmen zu klauen, um ein neues Adventure herauszubringen. Verstehen Sie mich nicht falsch, die Seitenhiebe auf andere Werke sind unterhaltsam, nur stören mich an *So Blonde* die schlechte Präsentation, der fehlende rote Faden und die gemeinen Rätsel. Also: Mittelmaß.

## So Blonde





| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 38,- |
| TERMIN | 14. März 2008 |
| GENRE | Adventure |
| ENTWICKLER | Anaconda |
| VERTRIEB | dtp |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,6 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte, Direct X 9c, 3 GB HD, Windows 2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Die Insel, auf der Sie stranden, ist zwar nicht einsam, trotzdem müssen Sie alleine klarkommen.

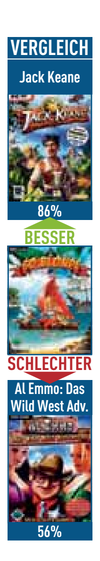
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 69% |
| GRAFIK | 65% |
| SOUND | 71% |
| STEUERUNG | 61% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Fehlender roter Faden | -11% |
| Fiese Rätsel | - 9% |
| Unlogische Zusammenhänge | - 6% |
| Mangelhafte Hot-Spot-Anzeige | - 5% |
| Wartezeiten | - 2% |

=

**BEFRIEDIGEND**
Erreicht nicht die Klasse von *Monkey Island*, aber für Genre-Freunde sicher unterhaltsam.


67%
EINZELSPIELER



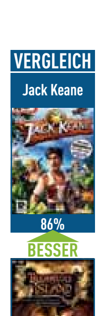
»Gehen selten gut aus: Kreuzfahrten für Schwarzseher.«

Protagonist Jim steht während eines schweren Sturms an Deck des Schiffs.

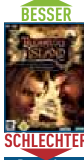
## TREASURE ISLAND

# Reif für die Schatzinsel

VERGLEICH
Jack Keane
86%
BESSER



SCHLECHTER
Penumbra: Black Plague



75%

**Viele Menschen suchen jahrelang erfolglos nach einem Schatz – nicht nur Singles. Praktisch, wenn man eine Karte hat, die den Weg weist.**

1883 veröffentlichte der damals 33-jährige Schotte Robert Louis Stevenson seinen Roman *Treasure Island* (*Die Schatzinsel*). Die Geschichte behandelt das Abenteuer von Jim Hawkins. Jim ist ein junger Mann, dem das Schicksal eine Schatzkarte in die Hände spielt. Dieses Stück Weltliteratur diente schon so manchem Spieleentwicklerstudio als Vorlage. Jetzt versuchen sich die deutschen Radon Labs (*Das Schwarze Auge: Drakensang*) an der Geschichte von vergrabenen Schätzen, Piraten, Heldentum und Liebe. Ob das Spiel dem Roman gerecht wird oder ob sich Autor Stevenson im Grabe herumdrehen würde, lesen Sie auf diesen wunderbaren, zu 100 Prozent aus Altpapier und garantiert ohne Chlorbleiche hergestellten Seiten.

### VON DER ROLLE

Sie übernehmen die Rolle von Jim Hawkins. Die Handlung beginnt, wie in der literarischen Vorlage, im Jahre 1783. In der Nähe von Bristol, Südengland, führt der gerade mal 17-jährige Jim den Gasthof „Zum Admiral Benbow" – das Erbe seines verstorbenen Vaters. Eines Tages quartiert sich ein alter Seemann namens William „Bill" Bones dort ein. Durch ihn gelangt Jim in den Besitz der Schatzkarte. Mit zwei Freunden seines Vaters, Doktor Livesey und Friedensrichter Squire Trelawney, begibt sich Jim auf die Suche nach dem geheimnisvollen Schatz. Zusätzlich bauten die Entwickler die Figur der Antoinette ein. Antoinette ist eine junge, attraktive Frau, die die Handlung um eine Liebesgeschichte erweitert. Sie fragen sich nun also die ganze Zeit über gleich doppelt: Ob Jim wohl seinen Schatz kriegt?

### STEUER, MANN!

*Treasure Island* ist ein klassisches Point&Click-Abenteuer. Sie bewegen Ihre Figur, in diesem Fall also Jim Hawkins, indem Sie mit der Maus auf bestimmte Bereiche im Bild klicken. Auf die gleiche Weise nehmen Sie Gegenstände auf, kombinieren und benutzen diese, führen Dialoge mit Nichtspielercharakteren (Non-Player Character = NPC) und schauen sich Ihre Umgebung näher an. Dabei ist die Kamera – im Gegensatz zum Großteil der Genre-Konkurrenz – nicht fest angebracht, sodass man von Bild zu Bild rennt, sondern sie bewegt sich dynamisch mit. Ähnlich wie eine Filmkamera. Dadurch wirkt das Geschehen weniger statisch und deutlich lebendiger. Das Problem bei der Sache: Manchmal ist der Blickwinkel etwas ungünstig und gewisse Bereiche des Bildes sind schwer zu erkennen, sei es durch die recht weite Entfernung oder durch Objekte, die dem Spieler die Sicht

»Solange er hier reinpasst, will ich mal nicht so sein.«

Die attraktive Antoinette an Bord des Schiffs – in der Buchvorlage gab es sie nicht. Ihre Rolle haben die Entwickler auf eigene Faust ins Spiel integriert.

»Widerlich: Strip-Poker-Abend mit den Kumpels.«

In einer Taverne in Bristol suchen wir nach geeigneten Matrosen für unsere Reise – hier beobachten wir drei mögliche Kandidaten beim Glücksspiel. Besonders an solchen Bildern sieht man sich dank der exzellenten Grafik kaum satt.

»Das Abendessen für die fleischfressenden Pflanzen ist unterwegs.«

Der Dschungel ist schwer überschaubar, man verläuft sich leicht darin.

versperren. Sonst lässt sich aber über die Spieloptik nicht meckern. Die von Radon Labs selbst entwickelte Nebula-Grafik-Engine zaubert detaillierte Szenarien auf den Bildschirm und sorgt für beeindruckend realitätsnahe Licht- und Schatteneffekte.

## SAG BLOSS!

Auch die Sprachausgabe ist ausgezeichnet. Bis auf wenige Kommentare des Protagonisten, die etwas gelangweilt wirken, hören sich die Charaktere hervorragend an. Alte Seebären wie Long John Silver klingen wunderbar rau, der angeheuerte Kapitän spricht mit autoritärer Stimme, und wer den unerfahrenen Jim hört, fühlt sich sofort aufgefordert, ihm die Schatzkarte zu entreißen und sich selbst auf die Suche zu machen. Die Atmosphäre im Spiel lässt sich also als gelungen beschreiben. Die Rätsel in *Treasure Island* sind im Allgemeinen anspruchsvoll, aber zu keiner Zeit unlösbar. Hin und wieder ist die Rätselgestaltung jedoch recht nervig, beispielsweise durch unnötige Laufarbeit, zudem wirken manche Dialoge recht langatmig. Auch so mancher Leistungseinbruch oder diverse Wegfindungsprobleme stören den ansonsten angenehmen Spielfluss. All diese Macken ändern jedoch nichts an der Tatsache, dass *Treasure Island* ein gelungenes Adventure ist. An einigen Stellen hätte etwas mehr Feinschliff zwar gut getan, aber wer auf der Suche nach einem unterhaltsamen Abenteuer ist oder die Romanvorlage mag – im Optimalfall sogar beides –, darf bedenkenlos zugreifen.

Dennis Blumenthal

**Info:** www.treasure-island-game.de

# Altpapiersammlung

**Sie haben keine Ahnung, was *Die Schatzinsel* ist? Kein Problem, hier erfahren Sie alles Wissenswerte rund ums Thema.**

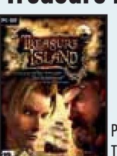


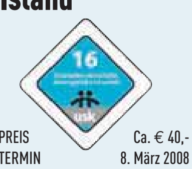

Robert Louis Stevenson veröffentlichte den klassischen Abenteuerroman *Treasure Island* im Jahre 1883. Thema der Erzählung ist die Suche nach einem vergrabenen Piratenschatz. Auf die Idee kam der Autor durch eine Skizze, die ein Nachbarsjunge angefertigt hatte. Mit dem Jungen malte er die Karte fertig (Bild links) und schrieb zeitgleich seine Geschichte, die später so berühmt wurde.

**DENNIS BLUMENTHAL**

Mir hat *Treasure Island* richtig Spaß gemacht! Warum es dann „nur" gute 77 Prozent Spielspaß-Wertung bekommt, fragen Sie? Nun, weil mir mein Arbeitgeber keine Unsummen bezahlt, damit ich subjektiv urteile, sondern möglichst objektiv. Und objektiv gesehen gibt es nun mal einige Kritikpunkte. Ich für meinen Teil habe darüber hinweggesehen, weil mir das Szenario zusagt und ich ein Anhänger der Romanvorlage bin. Sollte das auch auf Sie zutreffen, dürfen Sie für sich einige Prozentpunkte auf die Wertung aufrechnen.

## Treasure Island




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 8. März 2008 |
| GENRE | Adventure |
| ENTWICKLER | Radon Labs |
| VERTRIEB | Hamburger Medien Haus |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher, 3D-Grafikkarte, 3,5 GB Festplattenspeicher, Windows XP

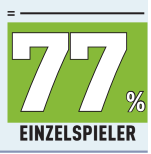
**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Mehrspieler? Wollen Sie den Schatz etwa teilen? Also – nix gibt's!

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 85% |
| STEUERUNG | 78% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Rätseldesign stellenweise nervig | - 8% |
| Wegfindungsprobleme | - 7% |
| Kamera manchmal ungünstig | - 5% |
| Dialoge teils recht langatmig | - 3% |

=

**GUT**
Tolles Adventure! Genrefreunde und Anhänger des Romans dürfen bedenkenlos zugreifen.




EINZELSPIELER

# Schach gg. d. Achse des Bösen


»Rufen Sie 555-TURBAN an, wenn Sie diesen Mann gesehen haben!«

Osama bin Laden ist der König der bösen Seite. Hier watschelt er auf ein neues Feld.

US-Außenministerin Condoleezza Rice zwängt sich in einen hautengen, gelben Lederanzug (*Kill Bill* lässt grüßen!), springt auf Osama bin Laden zu und enthauptet ihn mit einem japanischen Langschwert. Der König der Achsenmächte des Bösen ist tot! Bevor Sie sich wundern: Nein, wir drehen nicht durch. Das ist so passiert im satirischen Denkspiel *Schach gegen die Achsenmächte des Bösen*! Das Spiel ist eine Neuauflage des *Battlechess*-Spielprinzips. Wie beim normalen Schach ziehen beide Seiten abwechselnd ihre Figuren. Geschlagene Figuren werden nicht einfach kommentarlos entfernt, sondern in einer kleinen Kampfsequenz vom Gegenüber aus dem Weg geräumt. Auf der einen Seite die Weltpolizei mit Rambo-Soldaten als Bauern, oben erwähnte Ministerin als Springer und der nordamerikanischen Vizepräsidenten Dick Cheney im Wachteljäger-Dress. Auf der anderen Osama bin Laden als König, Kim Jong-il als Disco-Queen und der unvermeidliche Saddam als Turm in der Schlacht. Die eher zweckmäßige Grafik ist erträglich, die sich ständig wiederholenden Sound-Effekte und das furchtbare Musikgedudel sind es nicht. Auch der satirische Unterton des Spiel nutzt sich schnell ab. Wolfgang Fischer

**Info:** www.lexiconentertainment.com

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 61% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 51% | 59% |
| SOUND | 43% | |
| STEUERUNG | 68% | |
| MEHRSPIELER | 61% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Denkspiel | |
| HERSTELLER | Kozmo Games/Lexicon Entertainment | |
| PREIS | Ca. € 10,- | |
| MINDESTENS | 1,5 GHz, 512 MB RAM, Win 98 | |

# RIP: Hell's Army


»Witzig: Meerschweinchen vom Balkon werfen.«

Erbittert wehren wir uns gegen die heranstürmenden Widersacher.

Es gibt Dinge im Leben, die total bescheuert sind und keinen Sinn ergeben, aber trotzdem für kurze Zeit Spaß machen. Das Actionspiel *RIP: Hell's Army* gehört dazu. Eine Geschichte suchen Sie hier vergeblich. Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihre Spielfigur, dabei stehen drei Charaktere zur Wahl: Halloween (Kerl mit Kürbiskopf), Tod (der Sensenmann) und Rock'n Roll (der Teufel). Jeder der drei besitzt eigene Spezialfertigkeiten. Mit diesen Fähigkeiten und einem Maschinengewehr samt unbegrenzter Munition gilt es nun, Welle um Welle von Widersachern zu besiegen. Sie spielen aus der Vogelperspektive und benötigen zur Steuerung lediglich Ihre Maus. Irgendwo in einem der 40 Levels steht Ihr Held und von außen stürmen dauernd verschiedene Arten von Feinden heran. Ihr Ziel ist denkbar einfach: überleben und allen Gegnern den Garaus machen. Damit das nicht schon nach einer Runde langweilig wird, sammeln Sie Erfahrung und steigen Stufe um Stufe auf. Bei jedem Aufstieg dürfen Sie eine von drei Fähigkeiten wählen, die Ihren Charakter verbessert, beispielsweise höherer Schaden oder stärkere Rüstung. Für knappe fünf Euro ist *RIP: Hell's Army* ein nettes Spiel für zwischendurch. Dennis Blumenthal

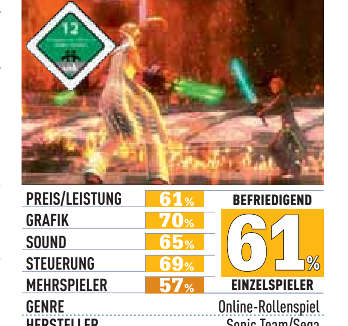
**Info:** www.fip-publishing.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 42% | 58% |
| SOUND | 38% | |
| STEUERUNG | 71% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Action | |
| HERSTELLER | Elephant Games/Frogster | |
| PREIS | Ca. € 5,- | |
| MINDESTENS | 500 MHz, 128 MB RAM, Windows XP | |

# Phantasy Star Universe Add-on

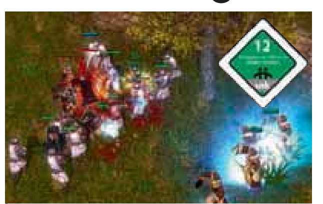
Die erste *PSU*-Erweiterung *Ambition of the Illuminus* führt die Hintergrundgeschichte des kostenpflichtigen Online-Rollenspiels *Phantasy Star Universe* fort und beschert Ihnen Tausende neuer Missionen und Ausrüstungsgegenstände – alles, was man von solch einem Add-on erwartet. Am Spielablauf ändert sich nichts: Sie laufen alleine oder mit bis zu fünf Freunden durch abgeschlossene Levels, erledigen Aufträge und klatschen Monster um. Auf Dauer zu langweilig, zu eintönig und vor allem zu japanisch, um die *WoW*-verwöhnte Masse zu begeistern. Wolfgang Fischer

**Info:** psu.sega-europe.com/de



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 61% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 70% | 61% |
| SOUND | 65% | |
| STEUERUNG | 69% | |
| MEHRSPIELER | 57% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Online-Rollenspiel | |
| HERSTELLER | Sonic Team/Sega | |
| PREIS | Ca. € 50,-/€ 9,99 pro Monat für Online-Modus | |
| MINDESTENS | 1,4 GHz, 256 MB RAM, 9 GB HD, Win XP | |

# Seven Kingdoms: Conquest

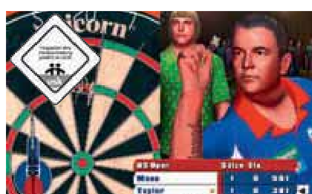


| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 76% | 70% |
| SOUND | 74% | |
| STEUERUNG | 72% | |
| MEHRSPIELER | 72% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Echtzeit-Strategie | |
| HERSTELLER | Enlight Software/Jowood | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 2 GHz, 1 GB RAM, 10 GB HD, Win XP | |

Seit zwei Jahren warten *Seven Kingdoms*-Fans auf ein Lebenszeichen, mit dem Echtzeit-Strategiespiel *Conquest* kommt endlich Frischfleisch. Genretypisch verfolgen Sie das Geschehen aus der Draufsicht, kümmern sich um Ressourcen und erschaffen eine Armee, um dem Gegner in den Hintern zu treten. Zwar bieten die beiden Fraktionen, Menschen und Dämonen, eine Menge verschiedener Einheiten, der taktische Tiefgang fehlt aber: Masse siegt meist über Klasse. Die Technik ist okay, reißt in Zeiten eines *World in Conflict* aber niemanden mehr vom Hocker. Michael Grill

**Info:** www.sevenkingdomsconquest.com

# PDC World Champ. Darts 2008



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 74% | GUT |
| GRAFIK | 53% | 71% |
| SOUND | 61% | |
| STEUERUNG | 74% | |
| MEHRSPIELER | 73% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sportspiel | |
| HERSTELLER | Oxygen Games/Dtp Entertainment AG | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1,3 GHz, 512 MB RAM, Win XP | |

Wer hätte das gedacht? Ein Dartspiel, das Spaß macht, ohne dass man vorher Unmengen Guinness in sich hineinschütten muss. Einziger Haken: die gute, aber äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung. Wer nicht vorschnell aufgibt, darf sich im Karriere-Modus mit Dart-Göttern wie Phil „The Power" Taylor und Raymond von Barneveld messen oder im abwechslungsreichen Mehrspieler-Modus gegen bis zu sieben Kumpels antreten. Der englische Kommentar ist ordentlich, wiederholt sich aber zu oft. Die Grafik ist eher zweckmäßig. Wolfgang Fischer

**Info:** www.oxygengames.net

# RTL Racing Team Manager

Haben Sie Spaß daran, bunte Klötzchen zu beobachten, die sich stundenlang im Kreis bewegen? Dann werfen Sie entweder ein paar Lego-Steine in Ihre Waschmaschine oder schnappen sich *RTL Racing Team Manager*. Als Manager setzen Sie sich in den virtuellen Chefsessel eines fiktiven Rennstalls und treffen unzählige Entscheidungen: Reifenmischungen, Motorlieferanten, Angestelltenverträge, Werbestrategien und, und, und. Für ganz harte Motorsportfanatiker ist das sicher eine Zeit lang unterhaltsam, mehr aber auch nicht. Jürgen Krauß

**Info:** www.rtlgames.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 55% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 49% | 54% |
| SOUND | 60% | |
| STEUERUNG | 66% | |
| MEHRSPIELER | 51% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Simulation | |
| HERSTELLER | Comport Interactive/RTL Games | |
| PREIS | Ca. € 28,- | |
| MINDESTENS | 2 GHz, 512 MB RAM, 700 MB HD, Win XP | |

# Puzzle Quest: Challenge of the Warlords




»Berliner Mauer: beim zweiten Mal endlich richtig.«

Auf der Weltkarte ziehen Sie mit Ihrem Helden von einem Abenteuer zum nächsten.

»Spielt sich unter Drogen ganz anders: *Schach*.«

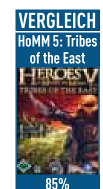
Die Kämpfe erinnern stark an das Denkspiel *Bejeweled*.







VERGLEICH




BESSER




Was ist der Traum jedes Landwirts? Eine Eier legende Wollmilchsau! Und was ist der Traum jedes Computerspielers? Eine (echte) Frau! Oder wenigstens ein Spiel, das alle Genres, die das Daddlerherz liebt, zu einem Gesamtkunstwerk vereint. *Puzzle Quest* ist genau dieser Titel. Sofern Sie Rollenspiele mögen und Spaß an Geschicklichkeitsaufgaben und Taktikspielereien haben. Den Rahmen bildet ein Rollenspiel-Strategie-Mix, bei dem Sie wie in *Heroes of Might & Magic* einen Helden über eine große Weltkarte hetzen. Sie reisen von einem Ort zum anderen, sammeln Aufträge, belagern Städte, bekämpfen Monster aller Art und hamstern Erfahrungspunkte sowie neue Ausrüstungsgegenstände. Bei jedem Levelaufstieg verteilen Sie Punkte auf sieben Fähigkeiten. Das Besondere an *Puzzle Quest* ist das Kampfsystem, das an den Denkspielklassiker *Bejeweled* erinnert. Auf einem 8x8 Felder großen Brett tauschen Sie verschiedenfarbige Spielsteine gegeneinander aus, um gleichfarbige Reihen zu bilden. Wer mindestens drei Totenköpfe aneinanderfügt, zieht dem Gegner Lebenspunkte ab. Zaubersprüche sorgen für zusätzliche taktische Optionen. Klingt komplex, ist aber nach minimaler Einspielzeit kinderleicht und macht süchtig – trotz altbackener Optik und seichter Hintergrundgeschichte.

Wolfgang Fischer

**Info: www.d3publisher.us**

WOLFGANG FISCHER

Vorsicht, *Puzzle Quest* macht süchtig! Der außerordentliche Mix aus Denk- und Fantasy-Rollenspiel, der in deutscher Fassung nur über www.gamesload.de erhältlich ist, kombiniert perfekt Elemente verschiedener Genres zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Runterladen, testen und dann kaufen!

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% | SEHR GUT |
| GRAFIK | 57% | 85% |
| SOUND | 73% | |
| STEUERUNG | 83% | |
| MEHRSPIELER | 83% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Denkspiel/Strategie | |
| HERSTELLER | D3 Publisher/Steam | |
| PREIS | Ca. € 20,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP | |

# Cleopatra



»Trägt jetzt Hüftgürtel: Reiner Calmund.«

Im Verlauf des Spiels erwartet Sie echter Denksport: Was bedeuten nur die Sternzeichen?

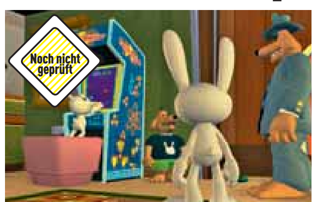
Die Freundin ist verschwunden, auf dem Boden eine lange Blutspur. Auch wenn die Beweislage eindeutig scheint, hat Thomas' Lebensgefährtin nicht aus hygienischen Gründen das Weite gesucht. In der Rolle des angehenden Astrologen machen Sie sich im Jahr 48 v. Chr. auf die Suche nach Ihrem entführten Herzblatt. Im *Myst*-Stil klicken Sie sich durch orientalische Umgebungen und finden dabei viele nützliche Gegenstände. Lob verdient das Inventar, das Sie dank sechs Ablageplätzen nie die Übersicht verlieren lässt. Das Kombinationssystem der gefundenen Utensilien überzeugt ebenfalls. Häufig ist es notwendig, bis zu fünf Dinge miteinander zu verbinden, um zu des Rätsels Lösung zu kommen. Die entpuppt sich allerdings nicht immer als einfach. Schon zu Beginn von *Cleopatra: Schicksal einer Königin* knabbern Sie an echten Kopfnüssen – Einsteiger packt schnell der Frust. Die Optik ist gelungen: Hübsche, vorgerenderte Kulissen sind mit einigen Animationen gespickt und wirken lebendig. Die untermalende Musik ist nett, verblasst aber hinsichtlich der – bis auf wenige Ausnahmen – motiviert wirkenden Synchronsprecher. Liebhaber des Genres greifen zu.

Alexander Wenzel

**Info: www.cleopatra-thegame.com**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 68% | 66% |
| SOUND | 74% | |
| STEUERUNG | 70% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Kheops Studio / rondomedia | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 256 MB RAM, Win XP | |

# Sam & Max Episode 204




| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% | SEHR GUT |
| GRAFIK | 81% | 86% |
| SOUND | 83% | |
| STEUERUNG | 86% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Telltale Games | |
| PREIS | Ca. € 7,- | |
| MINDESTENS | 1,5 GHz, 256 MB RAM, Windows XP | |

PC ACTION GOLD 5-2008

*Sam & Max: Chariots of the Dogs* – die neue Folge der beliebten Abenteuer-Reihe erweist sich als die bisher beste *Sam & Max*-Episode! Die Handlung: Bosco, der paranoide Ladenbesitzer von nebenan, ist verschwunden. Sam und Max begeben sich auf die Suche nach ihm und geraten dabei in ein Alien-Raumschiff, wo sie eine Zeitmaschine vorfinden. Wer den verrückten Hund und den noch verrückteren Hasen kennt, weiß: Sam und Max + Zeitmaschine = heilloses Chaos. Unter anderem treffen die beiden dabei auf sich selbst in ihrer Kindheit (siehe Bild).

Dennis Blumenthal

**Info: www.telltalegames.com**

# Hour of Victory

Kaufen Sie dieses Spiel! Moment, Sie stehen doch auf schlechte Kopien von *Call of Duty*, oder? Nein? Dann entschuldigen Sie, denn mehr ist *Hour of Victory* nicht. Dabei sieht es gar nicht übel aus. Sie ballern Weltkriegs-Soldaten über den Haufen und fahren auch mal Panzer. Die Gegner sind allerdings so helle wie ein Stück Wurst und mittendrin zieht der Schwierigkeitsgrad enorm an. Jetzt wissen wir, warum uns Midway kein Testmuster geschickt hat. Immerhin ist die deutsche Fassung ungeschnitten: Auch im Ausland zeigt das Spiel keine Nazi-Insignien.

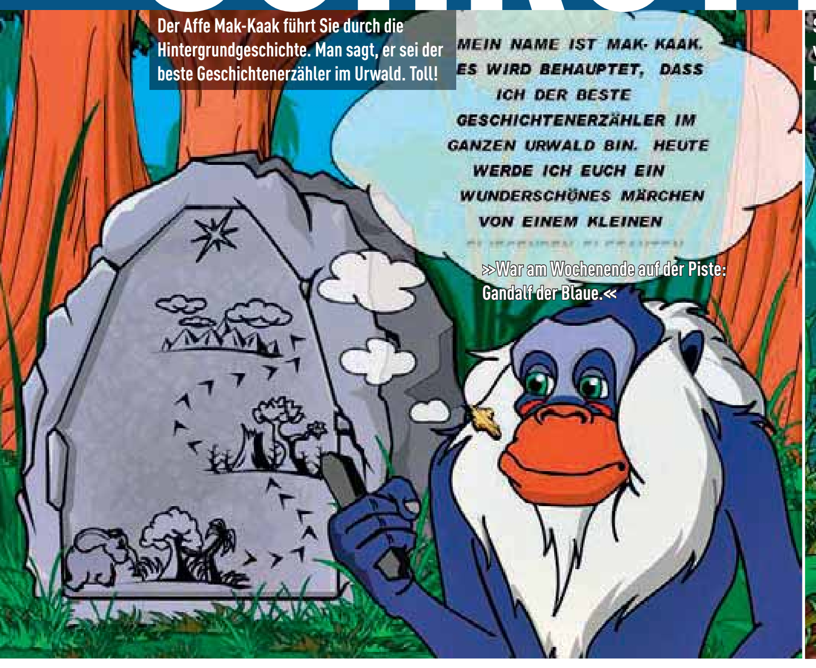
Joachim Hesse

**Info: www.hourofvictory.com**



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 51% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 79% | 43% |
| SOUND | 71% | |
| STEUERUNG | 81% | |
| MEHRSPIELER | 35% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Ego-Shooter | |
| HERSTELLER | N-Fusion/Midway | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 2,4 GHz, 1 GB RAM, Windows XP | |

# SCHROTT DES MONATS




Der Affe Mak-Kaak führt Sie durch die Hintergrundgeschichte. Man sagt, er sei der beste Geschichtenerzähler im Urwald. Toll!

»War am Wochenende auf der Piste: Gandalf der Blaue.«



Sammeln Sie ausreichend Kokosnüsse, verwandelt sich der Flugifant in ein blaues Mammut und verschießt Eiszapfen.

»Günstig im Verbrauch: das neue Modell aus Rüsselsheim.«

**JÜRGEN KRAUSS**

Witze über Kreaturen mit großen Ohren und einem kleinen Rüssel spare ich mir an dieser Stelle. Es ist ohnehin unkameradschaftlich, sich ständig über seine Kollegen zu beschweren. Aber wie soll ich den Flugifanten anders ertragen als mit Humor? Klar, ich entspreche nicht der Zielgruppe und habe auch seit Jahren schon mit dem Thema Jump & Run abgeschlossen. Trotzdem halte ich den fliegenden Dickhäuter für die Kinderzimmer ungeeignet. Meinetwegen darf das Bananaland gerne von Papageien und Krokodilen überrannt werden.

## FLUGIFANT RETTET DAS BANANALAND

# Rette sich, wer kann!

**VERGLEICH**

Jagdfieber
67%
BESSER
Kenny's Adventure
32%
BESSER

**Wer eilt umgehend zu Hilfe, wenn fiese Papageien das Bananaland bedrohen? Ein fliegender Elefant natürlich!**
Was ist das Gute an Elefanten? Dass sie nicht fliegen können. Stellen Sie sich vor, so ein Dickhäuter würde beschließen, mal eben auf Ihrem Dach zu landen oder aus 30 Metern Höhe auf Ihr frisch gewaschenes Auto zu stuhlen. Die kreative Freiheit der virtuellen Welt vermag es jedoch, die Gesetze der Physik außer Kraft zu setzen und den Eli durch die seitwärts vorbeiziehende Umgebung fliegen zu lassen. Mit Gordon Freemans Gravitationskanone macht das ordentlich Laune, mit dem Flugifanten aber nicht. Aber der Arme kann ja auch nichts dafür, verwandelt sich doch sein vormals friedliches Bananaland in einen mit Papageien und Krokoschützen gespickten Spießruten-Urwald. Also stopft er sich ein paar Schmetterlinge in den Magen (klar, ohne Schmetterlinge im Bauch kann selbst ein Elefant nicht abheben), nimmt einen Rüssel voll Wasser und fliegt den Gefahren entgegen. Mithilfe von gesammelten Kokosnüssen verwandelt sich der Dickhäuter gar in ein Mammut. So verändert, befeuert der Flugifant seine Gegner nicht mehr länger nur mit einem Wasserstrahl, sondern stattdessen mit Eiszapfen. Doch Vorsicht: Gehen Ihnen die Schmetterlinge aus, sinken Sie zu Boden und rollen durch die zweidimensionale Landschaft – was an manchen Stellen zwangsläufig in eine Sackgasse führt.

### SEI SPARSAM!

Liebe Eltern, ersparen Sie Ihren Kindern dieses Spiel. Liebe Kinder, spielt lieber mit dem Katzenklo, das ist lehrreicher und unterhaltsamer. Weder ist das Spiel zeitgemäß, noch ansehnlich. Weder klingt es gut, noch entsteht dabei so etwas wie Spielspaß. Hinzu kommen gravierende Schwankungen im Schwierigkeitsgrad, der sich, ebenso wie die Auflösung, nicht ändern lässt. Und weil diese Textspalte einfach nicht voll wird, noch ein Elefantenwitz: Zwei Elefanten sehen einen nackten Mann. Sagt der eine zum anderen: „Ich frage mich, wie der wohl sein Essen in den Mund bekommt ...“ Jürgen Krauß

**Info: www.fip-publishing.de**

### Flugifant rettet das B.



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 5,- |
| TERMIN | März 2008 |
| GENRE | Jump & Run |
| ENTWICKLER | Elephant Games |
| VERTRIEB | Frogster Interactive |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
Pentium-1-Prozessor reicht, Direct-X-7-Grafikkarte, 32 MB RAM, 23 MB HD, Windows 95

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Fliegende Elefanten sind Einzelgänger – zum Glück!

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 39% |
| GRAFIK | 26% |
| SOUND | 31% |
| STEUERUNG | 41% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| - Überholtes Spielprinzip | -23% |
| - Überholte Technik | -20% |
| - Fiese Ruckler | -16% |
| - Fiese Bossgegner | -10% |
| - Langweilige Spielgestaltung | - 9% |
| - Langweilige Vertonung | - 5% |

**UNGENÜGEND**
Was ist rot, steht auf der Wiese und macht „Määääh“? Ein Elefantentampon.



17% EINZELSPIELER



Der Geier ist der erste Boss-Gegner und vor allem für Kinder auf Anhieb kaum zu bezwingen.

»Das neue Bandmitglied von Geier Sturzflug wollte sich nicht so recht integrieren.«




»Der Vogel gibt sich die Kugel. Oder die Kugel hat 'nen Vogel. Schreiben Sie uns Ihre Meinung an leserbriefe@pcaction.de.«

Gehen Ihnen die Schmetterlinge aus, sinken Sie zu Boden und kugeln fortan durch den Urwald.

Die Gegnerbasis sieht gegen unsere beiden Cybran-Spinnenbots kein Land. Kurz nach dem Zeitpunkt der Aufnahme war der Sieg unser.

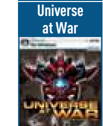
»Ein Mann sieht rot: Ego-Perspektive.«

## SUPREME COMMANDER

# Buntes Kriegstreiben




VERGLEICH
Universe at War



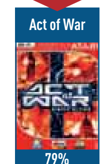
86%

BESSER



SCHLECHTER

Act of War



79%

**Tausende Einheiten, drei Fraktionen und ein Kommandant: Sie! Wir testeten, ob es sich lohnt, den Hintern für Ihre Rasse zu riskieren.**

In *Supreme Commander* ist alles riesig: Auf den mehr als 6.000 virtuelle Quadratkilometer großen Karten steuern Sie bis zu 8.000 Einheiten aus der Draufsicht. Es gibt drei Fraktionen: die machtliebende United Earth Federation (UEF), die außerirdischen Aeon und die technikbegeisterten Cybran. Ein Kritikpunkt: Bis auf die experimentellen Technikstufe-4-Kolosse unterscheiden sich die Einheiten der Parteien nicht grundlegend.

### MEHR SPIELER, MEHR SPASS

Der Einzelspieler-Teil ist wegen der exzellent aufgebauten Einführungen eine gute Vorbereitung auf den für uns dominierenden Mehrspielermodus. Der läuft über Netzwerk oder Internet. Spielen Sie lieber alleine, stehen für jede der Parteien sechs Operationen zur Verfügung, macht summa summarum 18 Missionen. Geübte Strategen dürften nach 30 Stunden alle Parteien zum Sieg geführt haben.

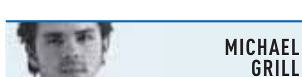
### HOPP, DER BAUMEISTER

Sowohl im Mehr- als auch im Einzelspielermodus besteht Ihre Aufgabe darin, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen und eine Armee aus dem Boden zu stampfen. Für den Bau steht Ihnen eine gepanzerte Kommando-Einheit zur Verfügung, die sogenannte ACU. Um die wirtschaftliche Grundversorgung zu decken, erstellen Sie Masse-Extraktoren und Energiegeneratoren. Ist Ihre Ökonomie geregelt, geht es darum, Kampfeinheiten zu produzieren. Und die wollen überlegt eingesetzt sein: Geplante Angriffe sind der Schlüssel zum Erfolg, denn selbst ein Verbund stärkster Stufe-4-Einheiten bringt rein gar nichts, wenn die verbündeten Streitkräfte nur unentschlossen nachrücken.

### DAS ENDE VOM LIED

Die Geschichte präsentiert sich nicht sehr fesselnd, die enorme strategische Tiefe hingegen rockt! Die Grafik ist ebenso wie die Soundkulisse zweckmäßig, die Balance der Einheiten überzeugt. Fazit: *Supreme Commander* bereitet vor allem Mehrspieler-Fans dutzende Stunden Spaß. Christian Gürnth

**Info: www.supremecommander.de**



MICHAEL GRILL

Auch heute noch, ein Jahr nach der Veröffentlichung, gehört *Supreme Commander* zu den besten Strategie-Titeln auf dem Markt. Allerdings stinkt der Solo-Modus gegen die famosen Mehrspieler-Schlachten ordentlich ab und ist nicht mehr als eine Trainingseinheit, bevor es online ans Eingemachte geht. Nicht nur dass Sie tausende Einheiten gleichzeitig unter Ihrer Fuchtel haben, auch der taktische Tiefgang ist enorm. Wer mit wenig Kohle die Durststrecke bis zum nächsten Kassenschlager überbrücken will, ist hier genau richtig.

## Supreme Commander






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 10,- |
| TERMIN | 16. Februar 2007 |
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| ENTWICKLER | Gas Powered Games |
| VERTRIEB | THQ |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,8 GHz, 512 MB RAM, 8 GB HD, 128-MB-Grafikkarte

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Internet- und Netzwerkspiele mit bis zu acht Spielern, integriertes gpg.net; 1 Spieler/DVD

**TEST IN AUSGABE**
4/07

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 87% |
| GRAFIK | 73% |
| SOUND | 78% |
| STEUERUNG | 87% |
| MEHRSPIELER | 89% |

**SEHR GUT**
Trotz schwacher Optik eines der besten Strategiespiele.




EINZELSPIELER

# Budget-Titel im Überblick

**Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!**

| TITEL | GENRE | ANBIETER | WERTUNG | PREIS | TEST IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| Anno 1503: Königs Edition<br>Enthält *Anno 1503* inkl. Add-on *Schätze, Monster und Piraten* | Strategie | Electronic Arts | 80% | € 15,- | 01/05 |
| Empire Earth 3 | Strategie | Vivendi | 68% | € 25,- | 01/08 |
| Everlight: Elfen an die Macht | Adventure | TGC | 82% | € 30,- | 12/07 |
| IL 2 Sturmovik: 1946 | Simulation | Ubisoft | 79% | € 10,- | 02/07 |
| Imperial Glory | Strategie | Eidos | 80% | € 5,- | 07/05 |
| Medieval 2: Total War – CE | Strategie | Sega | 86% | € 18,- | 12/06 |
| Overclocked | Adventure | dtp | 78% | € 30,- | 11/07 |
| Prince of Persia Trilogie<br>Enthält *The Sands of Time, Warrior Within* & *The Two Thrones* | Action | Ubisoft | 85% | € 10,- | 02/06 |
| Pro Evolution Soccer 6 | Sport | Konami | 85% | € 8,- | 12/06 |
| Star Trek Legacy | Action | Ubisoft | 54% | € 10,- | 03/07 |
| Supreme Commander | Strategie | THQ | 82% | € 10,- | 04/07 |
| W 40k: Dawn of War – Dark Crusade | Strategie | THQ | 86% | € 10,- | 12/06 |


Overclocked


Pro Evolution Soccer 6


Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade




# Die zock ich am liebsten!

**Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!**

## Platz 1

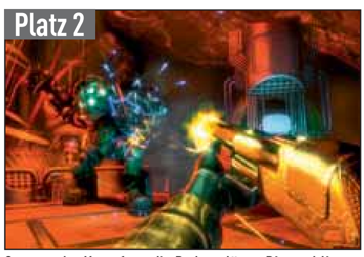

*Call of Duty 4: Modern Warfare* verteidigt die Spitzenposition und ist nach wie vor Ihr Lieblingstitel!

| Platz | Vormonat | Spiel | Ausgabe | Wertung | Hersteller |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ (1) | Call of Duty 4: Modern Warfare | 1/2008 | 94% | Infinity Ward |
| 2 | ▲ (7) | Bioshock | 10/2007 | 92% | Irrational Games |
| 3 | ▼ (2) | Crysis | 12/2007 | 92% | Crytek |
| 4 | ■ (4) | Counter-Strike Source | 12/2004 | 88% | Valve |
| 5 | ▲ (6) | C&C 3: Tiberium Wars | 5/2007 | 86% | Electronic Arts |
| 6 | ▲ (NEU) | Die Sims 2 | 10/2004 | 87% | Maxis |
| 7 | ▲ (14) | Hellgate: London | 12/2007 | 81% | Flagship Studios |
| 8 | ▼ (5) | The Witcher | 1/2008 | 86% | CD Projekt |
| 9 | ▼ (3) | World of Warcraft: Burning Crusade | 3/2007 | 93% | Blizzard |
| 10 | ▲ (NEU) | Team Fortress 2 | 1/2008 | 89% | Valve |
| 11 | ▲ (NEU) | S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | 5/2007 | 89% | GSC Gameworld |
| 12 | ▼ (10) | Gothic 3 | 12/2006 | 85% | Piranha Bytes |
| 13 | ▼ (9) | Half-Life 2: Episode Two | 11/2007 | 85% | Valve |
| 14 | ▼ (8) | Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs | 11/2007 | 72% | Blue Byte |
| 15 | ▼ (11) | Company of Heroes | 11/2006 | 90% | Relic Entertainment |

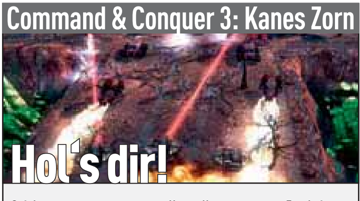
## Lebensnah

Als höchster Einsteiger des Monats sicherte sich *Die Sims 2* gleich einen Platz im guten Mittelfeld. Die Lebenssimulation samt tausender Erweiterungen rangiert auf Platz 6 unter Ihren Top-Titeln. An dieser Stelle ein kleiner Aufruf an unsere Leser: Zockt mehr Actionspiele!

## Platz 2


Spannender Kampf um die Podestplätze: Diesmal liegt *Bioshock* wieder vor *Crysis* auf Platz 2.

## Command & Conquer 3: Kanes Zorn




| Spiel | Hersteller | Erscheint am |
|---|---|---|
| 18 Wheels of Steel: Long Haul | THQ | März |
| Assassin's Creed | Ubisoft | 10. April |
| Beano, der Bruchpilot | Frogster | 4. April |
| Codename Panzers: Cold War | Electronic Arts | 27. März |
| C&C 3: Kanes Zorn | Electronic Arts | 27. März |
| Fate of Hellas | Jowood | 27. März |
| Golden Horde | Jowood | 27. April |
| Prison Tycoon 2: Max. Security | THQ | März |
| Rainbow Six: Vegas 2 | Ubisoft | 26. März |
| Sims 2: Küchen-/Bad-Accessoires | Electronic Arts | 17. April |
| UEFA Euro 2008 | Electronic Arts | 17. April |
| Worldshift | RTL Games | 17. April |

Hier rennt Tara mit einer Axt verzweifelt durch den Wald.

»Immer wieder eine Sauerei: Henna.«

»Schleichen sich von hinten an: die Ents.«

# DVD Shrooms

Protagonistin Tara sitzt blutverschmiert in einem Krankenwagen.




**Um Drogen zu nehmen, muss man ja schon reichlich beschränkt sein. Doof, wenn man dann noch von etwas Bösem verfolgt wird.**

HORROR | Eine Gruppe Jugendlicher beschließt eines schönen Tages, in den Wald zu fahren, dort Pilze zu sammeln und sich vor Ort das ganze Wochenende zuzudröhnen. Mit von der Partie sind natürlich wieder einige scharfe Mädels und die allseits bekannten Stereotypen wie der jugendliche Draufgänger, Marke Profi-Football-Spieler, sowie der verpeilte Profi-Kiffer. Doch natürlich – Überraschung! – kommt alles ganz anders. Sexbombe Tara wirft sich einen Pilz rein, der fast immer zum Tod führt, nur diesmal eben nicht. Seitdem hat sie finstere Visionen, in denen sie sieht, wie einer ihrer Freunde nach dem anderen den Tod findet. Erschreckenderweise werden diese Visionen Realität und so schrumpft die Gruppe hysterischer Teenager immer weiter bis zum großen Finale, bla, bla, bla. Alles irgendwie nichts Neues, hat man alles schon mal gesehen. Und doch überzeugt *Shrooms – Im Rausch des Todes*. Die Schock-Effekte sind gut gesetzt, die Atmosphäre ungewöhnlich gut umgesetzt und die Schnitte müssen den Vergleich mit manchem Hollywood-Werk nicht scheuen. Auch die Schauspieler liefern überzeugende Leistungen – Ausnahmen bestätigen die Regel. Das wohl größte Manko des Titels: Erfahrene Horrorfilm-gucker haben die Handlung des Films schnell durchschaut und somit das Ende erraten – den Beweis hierfür lieferte sowohl unser Chef Joachim Hesse als auch die unfassbar attraktive Freundin des Autors dieser Zeilen.

### KLARE ANSAGE

*Shrooms – Im Rausch des Todes* ist jeden Cent wert. Für gerade mal zwölf Euro bekommen Sie einen sehr gelungenen Horrorstreifen mit ordentlich Sex-Appeal und einer gehörigen Portion Gewalt. Klare Kaufempfehlung! Dennis Blumenthal

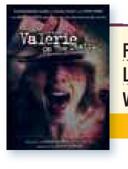


| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 81 Minuten |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

# DVD Valerie on the Stairs

**Eine heiße Braut, die nackt durch das Haus rennt, ein Haufen Schriftsteller und ein großer, mies gelaunter Kerl – das ist *Valerie on the Stairs*.**

HORROR | Was zunächst wie eine Beschreibung der PC ACTION-Redaktion klingt, entpuppt sich als ganz ordentlicher Horrorfilm. Die Geschichte basiert auf einer Erzählung von Clive Barker und wurde von Regisseur Mick Garris auf Zelluloid gebannt, der auf dem Cover der DVD stolz als der Regisseur von *The Shining* angepriesen wird. Doof nur, dass damit nicht die herausragende Version von 1980 mit Hollywood-Gigant Jack Nicholson gemeint ist, sondern eine Fernseh-Episode aus dem Jahre 1999. Die Handlung von *Valerie* ist folgende: Im Highberger House, einer Unterkunft für erfolglose Schriftsteller, spukt der Geist einer jungen Frau. Rob Hanisey ist gerade erst eingezogen und forscht nach, wer die junge Frau ist und wieso sie so gern nackt durch das Haus rennt. Das Problem: Immer wenn er mit ihr zu reden versucht, tritt ein böser Dämon auf den Plan, der die erotische Geisterbraut davonzerrt. Alles in allem ist *Valerie on the Stairs* ein netter Horrorfilm mit interessanter Story, der jedoch viel von seinem Potenzial verschenkt. Daran ändert auch der großartige Christopher Lloyd (*Zurück in die Zukunft 1-3*) nichts, der eine Nebenrolle im Film hat. Für einen gemütlichen Horror-film-Abend ganz brauchbar. Dennis Blumenthal



| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 57 Minuten |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |


»Möpse, die bellen, beißen nicht.«

Die attraktive Valerie spukt als Geist durch das alte Haus und nimmt Kontakt mit dem Schriftsteller Rob auf.

# Disaster!

DVD



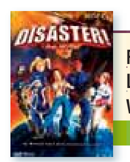
Gleich zu Beginn des Films zerlegen durchgedrehte Eichhörnchen einen Holzfäller.



Beim Flug zum Planetoiden verliert ein weibliches Besatzungsmitglied seine Kleider.

**Homosexuelle Androiden, furzende Astronauten und ein Planetoid, der auf die Erde zurast – ein Desaster ist programmiert!**

KOMÖDIE | „Mein Ständer schmerzt." – „Na, dann entladen wir das Ding." Die Dialoge in dieser Puppen-Parodie auf *Armageddon* haben bewusst wenig Tiefgang, dafür aber eine Menge schräger und stellenweise abgrundtief niveauloser Gags. Zum Inhalt: Um die Kollision des Planetoiden Sean Connery mit Mutter Erde abzuwenden, schickt die Weltraumorganisation ASSA den Vulkanexperten Harry Bottoms (in der deutschen Fassung mit der Stimme von Bruce Willis) mit seiner total bescheuerten Mannschaft ins Weltall. Hier erwartet den Zuschauer blutiger und witziger Klamauk, der teils stark unter die Gürtellinie geht – aber wenn Sie die PC ACTION mögen, werden Sie *Disaster!* lieben. Alexander Frank




| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 80 Minuten |
| WERTUNG: | GUT |

# Solstice

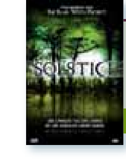
DVD



Die sechs Protagonisten versuchen, Kontakt mit den Toten aufzunehmen.

**Der Regisseur von *The Blair Witch Project* schickt wieder Jugendliche zum Gruseln in den Wald.**

THRILLER | Ein paar Jugendliche fahren in ein abgelegenes Waldstück, um die Sommersonnenwende (englisch „Solstice") zu feiern. Einer Legende nach ist dies der Tag, an dem die Toten zu den Menschen sprechen. Beim Ausflug dabei: die hübsche Megan, deren Zwillingsschwester Sophie kürzlich Selbstmord beging. Seit der Tat wird Megan von seltsamen Visionen und mysteriösen Erscheinungen verfolgt. Es scheint fast so, als wolle die tote Sophie ihr etwas aus dem Jenseits mitteilen. Was sich nach klischeehaftem Teenie-Horror anhört (und so auch auf dem DVD-Cover angepriesen wird), ist überraschenderweise ein richtig guter, spannender Mystery-Thriller. *Solstice* kommt komplett ohne billige Splatterfekte aus und generiert Spannung ausschließlich durch geschickt platzierte (wenngleich etwas vorhersehbare) Schockmomente. Dagegen ist die Auflösung am Ende zwar überraschend, inhaltlich aber fast schon ein wenig lahm. Fazit: wenig Blut, null Brüste, aber dennoch ein ordentlicher Gruselstreifen. Wolfgang Fischer




| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 87 Minuten |
| WERTUNG: | GUT |

## DVD Storm Warning

**Horror** | Ein Pärchen verirrt sich auf einer Insel und fällt sadistischen Hinterwäldlern in die Hände – trotz ähnlicher Thematik kein Vergleich zum starken *Timber Falls* (siehe Ausgabe 4/2008)! Dass der Vertrieb fünf Minuten Handlung aus der Ab-18-Fassung gekürzt hat, sorgt zudem für arge Verständnisprobleme. (JO)

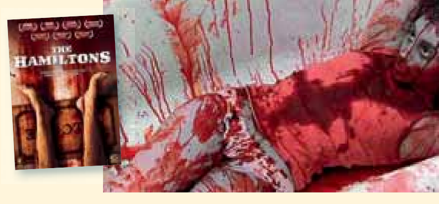
| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Ja |
| LÄNGE | 77 Minuten |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |



## KINO Sweeney Todd

**Drama** | Der zu Unrecht verurteilte Barbier Sweeney Todd (Johnny Depp) kehrt nach 15 Jahren Haft nach London zurück und sinnt auf Rache, die er fortan mit seinen Rasiermessern durchzieht … *Sweeney Todd* ist eine kunstvolle und blutige Musical-Verfilmung, die vielen Gesangpassagen gefallen jedoch nicht jedermann. (AF)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 116 Minuten |
| WERTUNG: | SEHR GUT |




## DVD The Hamiltons

**Drama** | Die Hamiltons sind eine Familie der besonderen Art, im wahrsten Sinne des Wortes. Der Film erzählt die Geschichte einer Gruppe blutrünstiger Waisen, die nach dem mysteriösen Tod ihrer Eltern eine Schneise der Gewalt durch amerikanische Kleinstädte zieht. Interessante Handlung, langatmig erzählt. (MG)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 83 Minuten |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |




## DVD Postal – Der Film

**Komödie** | *Postal* ist wohl der beste Film des umstrittenen deutschen Regisseurs Uwe Boll. Es geht um den Postal Dude, einen amerikanischen Durchschnittsbürger in der Kleinstadt Paradise City, der eines Tages die Nase voll hat und ordentlich die Sau rauslässt. Guter, schwarzer Humor – kaufen! (DB)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 102 Minuten |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |



## Dillinger Escape Plan

**Ire Works** | Was sich im ersten Moment anhört wie eine Großbaustelle, entpuppt sich spätestens beim zweiten Durchlauf als durchdachtes Konstrukt von fünf verrückten Musikern aus New Jersey. Obwohl diese mit dem eingängigen *Black Bubblegum* nicht nur in Deutschland einen Club-Hit landeten, führen Sie gut zwei Drittel der Platte in die entlegensten Winkel des Noise-Core. Hervorragende Hardcore-Passagen halten dabei die einzelnen Facetten zusammen. Wenn Sie es hart brauchen – hier bekommen Sie's. (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Relapse Records |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

## Cavalera Conspiracy



**Inflikted** | Die Cavalera-Brüder wurden mit Sepultura bekannt, einer genialen Thrash-Metal-Band aus Brasilien. Nach einem Streit herrschte über zehn Jahre Funkstille zwischen den beiden Jungs, doch nun machen die talentierten Zottel wieder gemeinsam Mucke. „Alles ganz anders und überhaupt ...", so heißt es in der Presse-Info. Aber nichts ist anders – hier gibt's eine Stunde lang feinsten Thrash auf die Ohren, aufgeteilt in elf appetitliche Häppchen. Zum Glück! Wir hatten schon mit so was wie „Anton! Anton!" (oder wie das heißt) gerechnet ... (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Roadrunner/Warner |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



## Kazimir

**Keine Zeit für Starallüren** | Gürnth hat's entdeckt! Unser fleischiger Online-Redi (der Vegetarier ist) steckte uns eine CD zu, die wir wärmstens weiterempfehlen wollen. Kazimir sind vier junge Musiker aus dem hohen Norden der Republik. Mit ihrer Debüt-CD (es gibt auch noch ein paar Demos und EPs) zeigen sich die vier Studenten bereits überraschend professionell und präsentieren einen unglaublich eingängigen, deutschsprachigen Rock-Mix, der am ehesten mit Muff Potter oder Sportfreunde Stiller zu vergleichen ist. Eine Kostprobe gibt's auf unserer DVD. (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Snoopzone/New Music Distribution |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

## Klassiker des Monats:

## Napalm Death



**Scum** | 50 britische Pfund kostete die Produktion, die heute noch als Sahnestück der Grindcore-Szene gehandelt wird. Eine schreckliche Aufnahme mit schrecklich guter Musik, die von der Geschwindigkeit tatsächlich an die eines Presslufthammers herankommt. Außerdem scheint Frontmann Nicholas Bullen nicht aus dem Bauch, sondern aus dem Darm heraus zu singen. Seeeeeehr extrem! (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Earache |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |

# In Flames


>>Schlapp: Medusa.<<

Von links: Anders Fridén (Gesang), Daniel Svensson (Schlagzeug), Björn Gelotte (Gitarre), Jesper Strömblad (Gitarre) und Peter Iwers (Bass).

**Neuntes Album – neues Glück. Die schwedischen Metal-Virtuosen verknüpfen die rohe Gewalt ihrer Anfangstage mit modernen melodischen Momenten.**

IN SENSE OF PURPOSE | Das Quintett stand schon mit Größen wie Slayer, Metallica und Motorhead auf der Bühne und ist in den 18 Jahren Bandgeschichte vom Geheimtipp zum Metal-Flaggschiff aufgestiegen. Das neue Album dürfte weiter konsequent auf der Erfolgswelle surfen: Die Mischung aus melodiösen Refrains und knüppelharten Strophen trifft erneut den Zeitgeist, dürfte Fans der ersten Stunde allerdings nur bedingt schmecken. Obwohl man in nahezu jedem der zwölf Stücke den Death-Metal-Einfluss früher Tage deutlich zu spüren bekommt, fehlt heute einfach genau jene Wucht, die In Flames 1996 berühmt machte. Genau jene Wucht, die dem Massenmarktpublikum genauso gut bekommt wie ein Autoreifen einem Igel. Man kann In Flames allerdings nicht vorwerfen, dass sie sich verbogen hätten. Nein, diese Band hat sich weiterentwickelt und schon immer die melodischen Ansätze gehabt, die ihr seit dem Erfolgsalbum *Come Clarity* von 2006 ganz gut die Kassen füllten. Die glasklare, typisch schwedische Produktion sorgt dafür, dass bei aller Geschwindigkeit kein Detail im Soundmumpf versinkt – dafür nimmt das homogene Klangbild ein wenig den Wumms aus den Segeln. Aber auch das ist Absicht: Man will den Zuhörer ordentlich föhnen, ihn aber nicht aus den Latschen hauen. Alles rund, alles durchdacht – sehr gut gemacht! Ralph Wollner

| | |
|---|---|
| LABEL | Nuclear Blast |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

# Rage


>>Macht die Matrix sauber: Meister Proper.<<

Von links: Victor Smolski (Gitarre), Peter „Peavy" Wagner (Bass, Gesang) und André Hilgers (Schlagzeug).

| | |
|---|---|
| LABEL | Nuclear Blast |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



**Bereits 19 Alben gehen auf das Konto der deutschen Metal-Kombo Rage. Und das in nur 24 Jahren!**

CARVED IN STONE | Achtung: Nicht verwechseln mit Rage Against the Machine! Die deutsche Band Rage macht nämlich keinen modernen Zappel-Funk-Metal-Crossover, sondern spielt knallharten Metal in Reinkultur. Markenzeichen: virtuoses Gitarrenspiel, schnelle Trommelattacken und Refrains zum Mitsingen – und zwar ohne jegliches Gegröle und Gegrunze. So sind auch die zehn Songs auf dem aktuellen Album – ein Ohrwurm nach dem anderen, vom grandiosen und namensgebenden Eröffnungsstück bis zum von einem weißrussischen Orchester untermalten Final-Kracher *Lord of the Flies*. Ein Muss für Fans des melodischen Metals! Alexander Frank

***Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Keine Zeit für Starallüren" von Kazimir, finden Sie auf unserer DVD.***



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Melodic Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

# God of War: Chains of Olympus


»Ist bald kein König mehr: der Einäugige unter den Blinden.«

Größere Gegner erledigen Sie durch Abschlussattacken, die Sie über Tastenkombinationen auslösen.


»Mittagspause in der PC-ACTION-Redaktion: Die Praktikantinnen spielen *Twister*.«

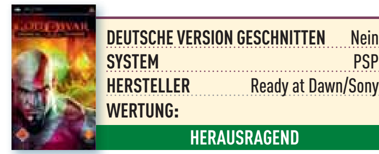
Diese beiden Damen sorgen für Ablenkung. In einem Minispiel stellt Kratos seine Potenz unter Beweis.


»Halten niemanden auf: Lichtschranken.«

Kämpfe und Sex – ist das alles? Nein! Obendrein lösen Sie noch mittelschwere Denkaufgaben.

**Die *God of War*-Spiele gehören auf Playstation 2 zu den Haben-muss-Titeln. Setzt Kratos seinen Siegeszug auch auf der PSP fort?**

ACTION | Wir spannen Sie nicht länger auf die Folter. Die Antwort lautet: ja! *God of War: Chains of Olympus* ist ein Paradebeispiel dafür, was man grafisch aus Sonys Handheld herausholen kann. Spielerisch ähnelt der Titel sehr den Vorgängern, sogar die Steuerung ist perfekt an die Möglichkeiten der PSP angepasst. Der Held Kratos lässt die Chaosklingen sausen, hackt Gegner mit mächtigen Kombos in kleine Stücke, löst machbare Denkaufgaben und vergnügt sich nach getaner Arbeit mit geretteten Jungfrauen. Ein ganz normaler Tag im Leben des Spartaners. *Chains of Olympus* setzt dabei nicht die Geschichte des zweiten Teils fort, es erzählt von Kratos' Abenteuern vor den PS2-Eskapaden. Traumgott Morpheus macht Randale und belegt ganz Griechenland mit einem tödlichen Nebel. Bis auf die eher kurze Spieldauer von rund sechs bis acht Stunden gibt es an Kratos' PSP-Ausflug im Grunde nichts auszusetzen. Wolfgang Fischer



| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | PSP |
| HERSTELLER | Ready at Dawn/Sony |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |

# No More Heroes


»Billige *Star Wars*-Kopie: Leuchtstoffröhrenschwert.«

Die Programmierer von *Killer 7* setzen wieder auf Comic-Grafik.



»Heidelberg: Das Herz ist endlich wieder aufgetaucht.«

Bei *GTA* geklaut: Mit dem Motorrad durch eine Stadt fahren.

**Travis Touchdown ist ein Trottel. Ein Trottel mit einem Lichtschwert. Und Sie dürfen ihn steuern. Hurra!**

ACTION | Manche Menschen beeindrucken Frauen mit Gedichten, andere schaffen das, indem sie Auftragsmörder um die Ecke bringen. Menschen wie wir eben. Je nachdem ob Sie Ihre Wii-Fernbedienung waagerecht oder senkrecht halten, führt Travis andere Angriffe aus. Das bringt Freude! Mit dem Motorrad durch eine menschenleere Stadt zum nächsten Auftrag zu brausen, beleidigt allerdings jedwede optischen und spielerischen Geschmacksknospen. Obwohl *No More Heroes* an allen Ecken und Enden kleinere Macken hat, sollten Sie es kaufen, sofern Sie skurrile Spiele mögen. Alleine die wahnsinnigen Bosskämpfe sind Ihr Geld wert. Nur für die amerikanische Version fügten die Entwickler nachträglich Blut ein. Die deutsche Fassung entspricht dem japanischen Original (mit Geld statt Blut). Joachim Hesse

| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Wii |
| HERSTELLER | Suda 51/Eidos |
| WERTUNG: | GUT |

## Patapon

**Strategie** | Dass Leser PC ACTION-Mitarbeiter als Götter verehren, ist bekannt. Jetzt dürfen auch Sie sich zum Gott aufschwingen – als Herrscher über die knuddeligen Patapons. Diese Scherenschnitt-Krieger der *Loco Roco*-Entwickler kommandieren Sie, indem Sie rhythmisch die PSP-Tasten drücken. Cool, aber schwierig! (JO)

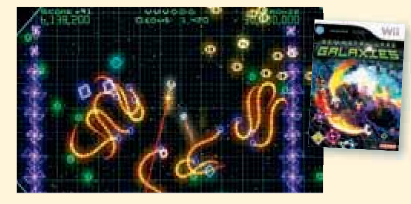
| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | PSP |
| HERSTELLER | Sony Japan/Sony |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



## Advance Wars: Dark Conflict

**Strategie** | Vergessen Sie das niedliche *Dual Strike*! Das neue *Advance Wars* ist erwachsener, komplexer und stimmungsvoller als der Vorgänger. Spielerisch hat sich nicht viel getan: Sie führen Ihre Truppen (darunter einige neue Einheiten) rundenweise in Schlachten gegen einen zahlenmäßig überlegenen Gegner. (WF)

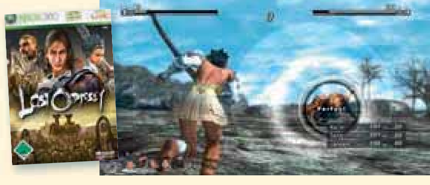
| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Nintendo DS |
| HERSTELLER | Intelligent Systems/Nintendo |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



## Geometry Wars: Galaxies

**Action** | Sie wehren jetzt auch auf der Wii mit einem Raumschiff Angreiferhorden ab. Denn Kuju spendiert einem der besten Download-Spiele für die Xbox 360 jetzt einen Nachfolger. Wir dürfen vermelden: Mission geglückt! Die 60 Levels bringen garantiert nicht nur zufällig herumstehende Epileptiker zur Ekstase. (JO)

| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Wii |
| HERSTELLER | Kuju Entertainment/Vivendi |
| WERTUNG: | GUT |



## Lost Odyssey

**Rollenspiel** | Das ist Rekord! Vier DVDs benötigte bislang noch kein anderes 360-Spiel. Aber es gibt ja auch noch sehr wenig japanische Rollenspiele auf der Konsole. Im Stil des alten *Final Fantasy 10* stürzt sich die Gruppe des Spielers in epische Fantasy-Kämpfe. Ein feines Abenteuer mit Durchhängern. (JO)

| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Xbox 360 |
| HERSTELLER | Mistwalker, Feel Plus/Microsoft |
| WERTUNG: | GUT |



TEIL 4

Ein Amiga 500, zwei externe Zusatzlaufwerke, Maus, Monitor und jede Menge Spiele.

»Ego-Perspektive: Hochstapler.«

Foto: Joachim Hesse

# DIE FREUNDIN Commodore Amiga

AUF DVD VIDEO

**Wer keine Freundin hat, sollte sich eine kaufen! Natürlich keine aus Fleisch, sondern eine elektronische.**

Der Bildschirm zeigt eine Hand auf weißem Grund, die eine blaue Diskette hält. Aus Richtung des Laufwerks tönt ein Klacken: Der Lesekopf verlangt 3,5-Zoll-Futter. Disketten! Und die können Sie Ihrem Amiga reichlich geben. Schätzungen gehen von einer Spielebibliothek von rund 9.000 Werken für die Amiga-Familie von Commodore aus. In den Verkauf gelangt sind knapp 5.000 Exemplare. Selbst wenn Sie jedes davon nur zwei Stunden spielen würden, wären Sie bei acht Stunden Schlaf pro Tag noch 625 Tage beschäftigt. Essen und andere Bedürfnisse nicht eingerechnet. Verrückt, oder? Damit Sie Ihr Leben nicht mit Software-Gurken verschwenden, stellen wir Ihnen rechts zehn Spielspaß-Garanten vor.

## Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

| | |
|---|---|
| Name | Amiga |
| Hersteller | Commodore |
| Herkunftsland | Vereinigte Staaten von Amerika |
| Erschienen | 1985 (Amiga 1000) |
| Veröffentlichte Spiele | rund 5.000 |
| Erstes Spiel | Mind Walker |
| Hauptprozessor und Takt | Zunächst Motorola 68000, 7,14 MHz |
| Auflösung | 640x512 (Interlace), 1.280x512 (ab Amiga 3000) |
| Farben | 4.096; 16,8 Millionen (ab Amiga 4000/1200) |

## Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

| | |
|---|---|
| www.lemonamiga.com | Alles über Amiga-Spiele, englisch |
| www.thelegacy.de | Schöne Museumsseite mit Bildarchiv |
| www.amigaland.de | Infos zu den Amiga-Modellen und mehr |

## DER ANFANG …

Das Wort Amiga stammt aus dem Spanischen und bedeutet Freundin. Die beiden Amiga-Erfinder Jay Miner und David Morse stolperten in einem Lexikon darüber, als sie nach einem Namen für ihre Firma suchten. Die kaufte später der C64-Hersteller Commodore und brachte im Juli 1985 den Amiga 1000 auf den Markt. Knapp 7.000 Mark (rund 3.579 Euro) kostete das Gerät in Deutschland – und war damit viel zu teuer! Die Rettung nahte 1987, als Commodore das Erfolgsmodell Amiga 500 veröffentlichte: im Grunde eine Spielkonsole mit grafischer Benutzeroberfläche. Und so kam es, wie es kommen musste: Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre zählte der Amiga als DAS Spielgerät der Stunde – auch wenn einige Atari-ST-Besitzer das anders sahen und auf dem Schulhof oder den Leserbriefseiten früher Computerspielmagazine wie der ASM endlose Diskussionen führten, welcher Heimcomputer besser sei. Die Fakten sprechen für Commodore. Fast alle Spiele dieser Epoche erschienen für Amiga. Und zwar in der optisch und musikalisch besten Version. Zahlreiche Erfolgsserien wie *Die Siedler* starteten ihre Karriere auf dem 16-Bit-Wunder. Amiga-Spieler durften in Hüpfklassikern wie *Giana Sisters* oder *Bubble Bobble* die Levels abgrasen, in *Sensible World of Soccer* Tore schießen, bei *Apidya* Insekten abballern oder über Grafikwunder wie *Dragon's Lair* oder *Shadow of the Beast* staunen. Gut, die zwei zuletzt Genannten hatten zwar den spielerischen Unterhaltungswert einer Magen-Darm-Grippe, aber es gab Schlimmeres. Zum Beispiel die Nachricht „Something wonderful has happened", nachdem der erste Amiga-Computervirus beim Spiele-Kopieren den Boot-Block befallen hatte. Oder die rot blinkende Fehlermeldung „Guru Meditation", die anzeigte, dass Sie Ihr Programm geschrottet hatten. Oder dass die Krankenhaus-Simulation *Biing!* auf 19 Disketten ausgeliefert wurde, weil sich 1995 CD-ROM-Laufwerke am Amiga noch nicht durchgesetzt hatten. Auch indizierte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zahlreiche Leckerbissen.

## … UND DAS ENDE

Für Erfolg und späteren Niedergang des Amiga mitverantwortlich waren aber Paula, Denise und Agnus. Das sind nicht die Erziehungsberechtigten der Entwickler, sondern die Co-Prozessoren, die im Amiga stecken und dessen Hauptrecheneinheit entlasten. Sorgte das Trio anfangs für grandiose Sound- und Grafikoptionen, verhinderte es allerdings auch, dass man den Amiga einfach mit moderneren Grafik- und Soundkarten aufmotzen konnte. Mitte der 90er-Jahre war der Computer technisch überholt. Commodore legte 1992 mit dem Amiga 1200 und dem 4000 zwar noch verbesserte Modelle vor, doch der Zug für den Massenmarkt war abgefahren. Am 29. April 1994 meldete das Unternehmen Insolvenz an. In unseren Herzen lebt der Amiga trotzdem weiter.

Joachim Hesse

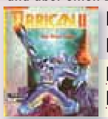
# Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

## 1 Turrican 2: The Final Fight

ACTION | Wer *Turrican 1* bis *3* nicht kennt, hat die 16-Bit-Generation verschlafen. Die von den deutschen Entwicklern Factor 5 und C64-Ass Manfred Trenz entworfene Serie vereint auch heute noch perfekte Spielbarkeit mit toller 2D-Grafik. Um die Gegner bestmöglich abzuballern, sollten Sie mit einem Joystick oder Pad spielen, das zwei Knöpfe unterstützt und über einen Dauerfeuerknopf verfügt. Auf DVD finden Sie ein Video zum Meisterwerk. Bitte ansehen!

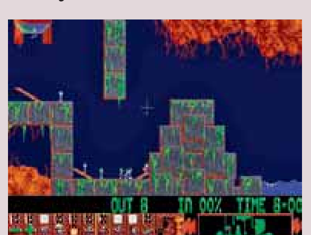




HERSTELLER Factor 5
ERSCHEINUNGSJAHR 1991

## 2 Lemmings

STRATEGIE | Spielen Sie gerne *GTA*? Ohne *Lemmings* hätte es die Action-Reihe vermutlich nicht gegeben, denn *Lemmings* war der erste Hit der *GTA*-Erfinder. Hier lassen Sie Ihre grünhaarigen Schützlinge Löcher graben, Brücken bauen und Fallen ausweichen, um sie zum Level-Ausgang zu lotsen. Und schon damals war die Musik der Hammer! Wer zwei Mäuse anschließt, darf gegeneinander antreten. Aber wer hat schon zwei Mäuse zu Hause?



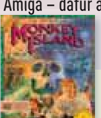


HERSTELLER DMA Design
ERSCHEINUNGSJAHR 1990

## 3 The Secret of Monkey Island

ADVENTURE | Neben den Sierra-Spielen wie *Leisure Suit Larry* sind die Adventures von Lucasfilm die besten Knobelspaß-Garanten für den Amiga. Lustigere Abenteuer als die des Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood in *Monkey Island 1* und *2* gibt es bis heute nicht. Mit *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* erschien 1992 das letzte Lucas-Werk für Amiga – dafür aber auf elf Disketten. Jetzt wissen Sie, woher das Wort Diskjockey stammt.

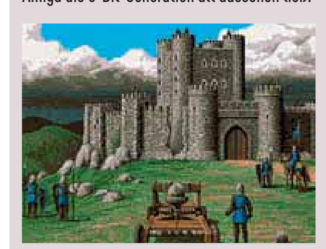




HERSTELLER Lucasfilm Games
ERSCHEINUNGSJAHR 1991

## 4 Defender of the Crown

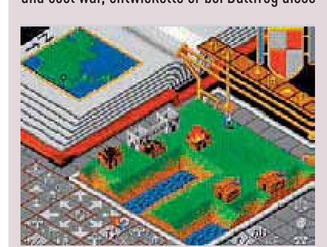
STRATEGIE | Das erste Spiel, bei dem der Amiga die 8-Bit-Generation alt aussehen ließ! Auf einer England-Karte klicken Sie sich zu Minispielen wie Lanzenstechen und verwalten Ihre Armee. Es ist ein erhabenes Gefühl, die Diskette zu wechseln, um die berühmte Liebesszene am Kamin zu bestaunen. Entwickler Cinemaware verdanken wir übrigens noch weitere Klassiker wie *Wings*, *It came from the Desert* oder *TV Sports Football*.



HERSTELLER Cinemaware
ERSCHEINUNGSJAHR 1986

## 5 Populous

STRATEGIE | Als Peter Molyneux noch jung und cool war, entwickelte er bei Bullfrog diese erste aller Göttersimulationen. Und göttlich spielt sie sich auch. Der Spieler ebnet für sein Volk die Landschaft, züchtet Nachwuchs und erschafft Ritter, die den Feind niedermähen und dessen Hütten abfackeln. Mit Nullmodem-Kabel lassen sich zwei Amigas zusammenschließen, um gegen einen menschlichen Spielern anzutreten. Immer noch genial!

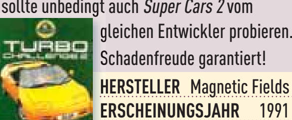


HERSTELLER Bullfrog
ERSCHEINUNGSJAHR 1989

## 6 Lotus Turbo Challenge 2

RENNSPIEL | In der dreiteiligen *Lotus*-Reihe über Rundkurse zu donnern, markiert den Rennspiel-Höhepunkt auf dem Amiga. Toll war der gedämpfte Sound in Tunnels. In diesem Spiel dürfen Sie ebenfalls zwei Amigas verbinden. Mit geteiltem Bildschirm sind so Rennen mit bis zu vier Teilnehmern möglich. Wer auf die Vogelperspektive und Extrawaffen steht, sollte unbedingt auch *Super Cars 2* vom gleichen Entwickler probieren. Schadenfreude garantiert!





HERSTELLER Magnetic Fields
ERSCHEINUNGSJAHR 1991

## 7 Kick Off 2: The Final Whistle

SPORT | An *Kick Off* schieden sich die Geister. Die einen fanden es hektisch und doof, die anderen empfingen das Spiel 1989 als Fußball-Offenbarung. Endlich klebte die Pille nicht mehr wie bei *Microprose Soccer* am Fuß! Puristen schwören auf *Kick Off: Extra Time*, die einfach zugängliche Erweiterung des ersten Teils. Ab Teil 2 und seiner Erweiterung *The Final Whistle* milderte Entwickler Dino Dini die unrealistisch hohen Ergebnisse und sorgte für taktische Finessen wie Abseits.



HERSTELLER Anco
ERSCHEINUNGSJAHR 1991

## 8 Pinball Dreams

FLIPPER | Amiga-Besitzer flipperten zunächst mit *Pinball Wizard*. Dann erschien *Pinball Dreams* und stellte alles in den Schatten. So realitätsnah simulierte Kugeln gab es vorher nicht. Die vier Tische des Spiels sind auch heute noch brauchbar, genau wie die Fortsetzungen *Pinball Fantasies* und *Illusions*. Entwickelt hat das Spiel übrigens die schwedische Firma Digital Illusions (DICE), inzwischen bekannt durch die *Battlefield*-Reihe.



HERSTELLER Digital Illusions
ERSCHEINUNGSJAHR 1992

## 9 Speedball 2: Brutal Deluxe

SPORT | Das Entwicklerteam The Bitmap Brothers stand zu Amiga-Zeiten für qualitativ hochwertige Spiele mit hübsch gezeichneter Grafik – spätestens seit der Ballerei *Xenon 2: Megablast*. Doch *Speedball 2* bleibt bis heute das bekannteste und beste Spiel der Engländer: eine Art Handball mit Prügeleinlagen, Extras und Punkte-Multiplikatoren. Schnell und gut. Nett: Ein Eisverkäufer ruft während des Spiels „Icecream!".



HERSTELLER Bitmap Brothers
ERSCHEINUNGSJAHR 1990

## 10 Elvira: Mistress of the Dark

ADVENTURE | Bevor die Woodroffe-Brüder *Simon the Sorcerer* aus der Taufe hoben, bedachten sie die amerikanische Fernsehmoderatorin Cassandra Peterson, Künstlername „Elvira", mit einem waschechten Horror-Abenteuer inklusive Kämpfen gegen Gruselgestalten. *Elvira* ist eine unterschätzte Spielperle, denn das Spiel schafft es tatsächlich, von Anfang bis Ende eine fantastische Gruselatmosphäre aufrechtzuhalten.





HERSTELLER Horrorsoft
ERSCHEINUNGSJAHR 1990



»Der letzte Schrei: Ansichtskarten aus Afghanistan.«

Diese Collage zeigt diverse Spielszenen aus der Mod *Crygate*.

CRYSIS

# Sei der Torwart!

**Wie in *Stargate* reisen Sie auch in *Crygate* durch Sternentore, um eine Invasion Außerirdischer aufzuhalten.**

CRYGATE | „Am Brunnen vor dem Tore, da steht ein Lindenbaum ...“ Ja, liebe Leser, auch PC ACTION-Redakteure sind gebildet und kennen sich mit deutschem Liedgut aus. Was das mit diesem Artikel zu tun hat? Nun, auch in der Modifikation *Crygate* gibt es Tore, ähnlich denen aus der Fernsehserie *Stargate*. Trotzdem beteuern die Modder, dass ihr Werk nichts mit den Science-Fiction-Geschichten zu tun hat. Lediglich Inspiration hätten sie sich von der Serie geholt.

## KRIEG IM ALL

Die Hintergrundgeschichte von *Crygate* hört sich vielversprechend an. Im Jahr 2021 erholt sich die Menschheit von einem Krieg gegen die außerirdischen Skulls. Doch während einer Zeremonie, bei der die gefallenen Helden geehrt werden sollen, greifen die Feinde plötzlich wieder an. Die gewaltige Flotte der Skulls vernichtet alle Bewohner des Planeten, bis auf einen. Der Überlebende schafft es, der Regierung der Menschen von dem feigen Überfall zu berichten. Um den Krieg zu ihren Gunsten zu wenden, macht sich ein Team auf, nach einer mysteriösen Waffe zu suchen. Sie gehören mit zu dieser Einsatztruppe, auf deren Schultern das Schicksal der Menschheit ruht.

## GRUPPENSPIEL

In *Crygate* sind Sie nicht allein unterwegs, sondern steuern eine Gruppe von bis zu vier Soldaten. Zudem lassen sich sämtliche Waffen modifizieren. Sie stecken Zielfernrohre auf oder schrauben Granatwerfer an. Interessant: Sie dürfen zelten! Dabei holen Sie aber keine Würstchen raus und grillen diese über einem Feuer, sondern im Zelt fordern Sie Verstärkung an oder wechseln die Wumme. Im Laufe der Geschichte bekommen Sie es mit den eingangs erwähnten Skulls zu tun und zwei weitere außerirdische Völker – die Slugs und die Arakaner – stürzen sich mit in den Krieg. Diese besitzen alle unterschiedliche Waffen und Fahrzeuge. Zudem will das Mod-Team viel Wert auf interessante und gut ausgearbeitete Charaktere legen, die für eine dichte Atmosphäre sorgen sollen. *Crygate* macht uns bereits jetzt den Mund wässrig. Die ersten Bilder sehen dank Cry-Engine 2 hervorragend aus. Allerdings steht der Erscheinungstermin noch in den Sternen. Andreas Bertits

**Info: www.freewebs.com/spartan31**



»Erwischt: Darth Vader nimmt Anabolika.«

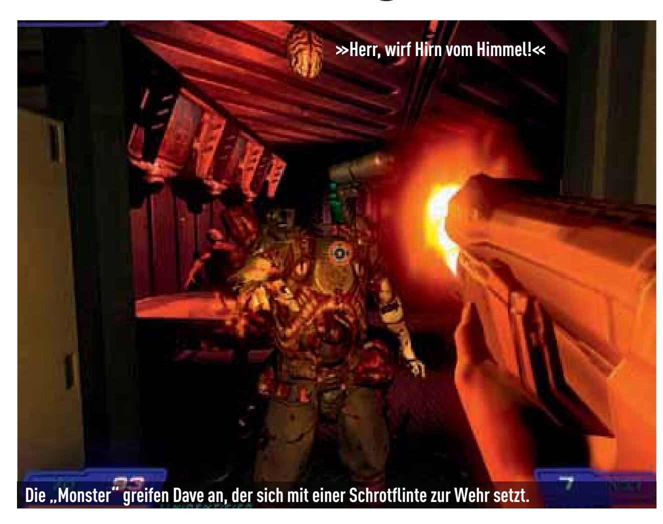
In einem Wald steht ein Soldat in voller Montur kampfbereit vor einem großen Panzer.

»Zukunftsmusik: *Der Herr der Ringe: Die drei Zäpfchen.*«

Auf einem fernen Planeten kommt es zu einer erbitterten Schlacht gegen die Außerirdischen.

DOOM 3

# Alles wird gut!


»Herr, wirf Hirn vom Himmel!«

Die „Monster" greifen Dave an, der sich mit einer Schrotflinte zur Wehr setzt.

**Ist das Böse wirklich das, wofür Sie es halten? Die Mod *Desolated: The Crying Fate* klärt diese essenzielle Frage.**

DESOLATED: THE CRYING FATE | Es gibt Neuigkeiten zur Geschichte der Mod *Desolated*, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen: Nachdem ihm sogenannte „Monster" seine Familie genommen haben, kennt der Ex-Marine Dave nur eines: Rache! Doch auf seinem Weg durch elf Levels, darunter ein Dorf, ein Zug, Katakomben und eine Fabrik, erkennt er, dass das Böse nicht das ist, was es zu sein scheint. Im zweiten Quartal 2008 kommen Sie dem Geheimnis auf die Spur. Hört sich super an! Andreas Bertits

**Info: http://davethefreak.scholze-wsb.de/desolated.htm**

Der Spieler (vorne rechts) rennt angriffslustig in das Camp einiger fieser Banditen.


»Begann harmlos: Erster Zeltkrieg.«

HALF-LIFE 2

# Charakterstark

**Züchten Sie Ihren Helden heran, um das Böse aus einer Fantasy-Welt zu vertreiben.**

BLOODSTONE: THE JOURNEY HOME | Fantasy-Welten haben meist ein großes Problem. Oft taucht darin ein finsterer Bösewicht auf, der die Herrschaft an sich reißen will, oder es geht um die Invasion eines fiesen Volkes. Das Reich Darynia leidet unter dem zuletzt Genannten. Also macht sich der Spieler auf, den sagenumwobenen Bloodstone zu finden, mit dem er die Welt vor den fiesen Invasoren retten will. Bei *Bloodstone: The Journey Home* handelt es sich um ein waschechtes Rollenspiel von fünf Studenten des „Computer and Video Games"-Kurses an der Salford University in England. Es erscheint – wenn alles klappt – bereits im Mai. Andreas Bertits

**Info: www.bloodstone-thejourneyhome.com**

## Frischfleisch

| NAME | GRÖSSE | INTERNET | SEITE | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|
| **BATTLEFIELD 2** | | | | |
| Allied Intent Extended | 1340 MB | http://aixtended.com | | SEHR GUT |
| HER Battlefield 2 | 1 MB | www.mods.hajas.org | | GUT |
| Tactical Progression | 1 GB | www.tactical-progression.com | | GUT |
| Battlefield: Apocalypse | 889 MB | www.bfapocalypse.com | 117 | GUT |
| **BATTLEFIELD 2142** | | | | |
| HER Battlefield 2142 | 1 MB | www.mods.hajas.org | | GUT |
| Stress Release 2.0 | 585 MB | www.freewebs.com/srmod | | SEHR GUT |
| **C&C 3: TIBERIUM WARS** | | | | |
| Tower Defense 0.2b | 11 MB | www.moddb.com/mods/10489/tower-defense | | BEFRIEDIGEND |
| Project Regenesis 0.5 | 20 MB | www.moddb.com/mods/9821/project-regenesis | 116 | SEHR GUT |
| **DOOM 3** | | | | |
| Last Man Standing 3.5 | 291 MB | http://lms.d3files.com | | SEHR GUT |
| **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** | | | | |
| ETQPro | 9 MB | www.etqwpro.net | | GUT |
| **FANTASY WARS** | | | | |
| Map-Editor | 7 MB | www.fantasywars-thegame.com | 116 | SEHR GUT |
| **HALF-LIFE 2** | | | | |
| Fortress Forever | 116 MB | www.fortress-forever.com | | SEHR GUT |
| HL2 Coop | 344 MB | http://hl2cp.deltaforceteam.de | | GUT |
| HL2DM Pro | 163 MB | www.hl2dmpro.com | | SEHR GUT |
| MA5B Assault Rifle | 3 MB | www.phxclan.co.nr | | GUT |
| Pirates, Vikings & Knights 2 | 406 MB | www.pvkii.com | 118 | HERAUSRAGEND |
| Project Valkyrie | 94 MB | www.project-valkyrie.com | | GUT |
| Union | 17 MB | www.figmentsandpigments.cjb.net | 119 | SEHR GUT |
| Zombie Panic: Source | 181 MB | www.zombiepanic.org | 116 | SEHR GUT |
| **HOMEWORLD 2** | | | | |
| BSG Fleet Commander | 261 MB | www.battlestarmod.com | | SEHR GUT |
| **NEVERWINTER NIGHTS 2** | | | | |
| A Secret in Stone | 84 MB | www.nwvault.ign.com | 118 | SEHR GUT |
| **PREY** | | | | |
| NG Shaders 1.2 | 2 MB | http://prey.filefront.com/file/Next_Generation_Shaders;86140 | | GUT |
| **QUAKE 4** | | | | |
| Quake 4 Evolved | 85 MB | www.moddb.com/mods/10467/quake-4-evolved | | SEHR GUT |
| Q4Max | 24 MB | www.q4max.com | | GUT |
| **SINS OF SOLAR EMPIRE** | | | | |
| CrimsMod | 2 MB | www.moddb.com/mods/10594/crimsmod/ | | GUT |
| **S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL** | | | | |
| Winter Mod | 52 MB | www.stalkerzone.de/mods.php | 116 | GUT |
| **THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION** | | | | |
| Das Vermächtnis des Schatzsuchers | 6 MB | www.theelderscrolls.com | 116 | SEHR GUT |
| **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** | | | | |
| DoWpro 3.20 | 12 MB | www.dowpro.org | | SEHR GUT |
| No Limit 1.1.0 | 1 MB | www.moddb.com/mods/10531/no-limit-mod | | GUT |
| **WORLD OF WARCRAFT** | | | | |
| Pirate Speak | 0,2 MB | www.buffed.de | 116 | GUT |

## Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

## Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

## Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

Elexis Sinclair aus *Sin: Episodes - Emergence* hat im *Nude Patch* von Mark Brewster zwei schlagkräftige Argumente zu bieten.

»Neulich bei BMW: Wir machen heute einen 3er.«

NACKT-PATCH-SPECIAL

# Brust raus!

AUF DVD




**Erotik und nackte Haut sind in Computerspielen eher selten zu sehen. Wir ändern das für Sie!**

NACKT-PATCHES | „Titten, Titten, yumm, yumm, yumm. Titten, Titten und die Tussis dumm." Dieses Bundy-Credo, das Schuhverkäufer Al Bundy in der Serie *Eine schrecklich nette Familie* seinem Sohn Bud beibrachte, können wir nur zur Hälfte gutheißen – genau gesagt zur ersten Hälfte, schließlich respektieren wir Frauen. Ja, ehrlich! Und weil wir auch die sekundären weiblichen Geschlechtsorgane respektieren, bieten wir Ihnen in dieser Ausgabe eine Sammlung an Nackt-Patches für Ihre Lieblingsspiele. Huldigungen dafür nehmen wir gern entgegen. Welche Mods das sind, sehen Sie in der Tabelle auf Seite 115. Sogar ein Modul für *Neverwinter Nights* ist dabei, mit dem die Modder Søren und Dorte ein Abenteuer für Erwachsene erschaffen haben. Am besten einfach mal anspielen.

## KOMM AN DIE BRUST

Aber woher stammt die Affinität der Männer zur weiblichen Brust eigentlich? Ein Aspekt liegt sicher in der Kindheit begründet. Babys ernähren sich praktisch am Busen der Mutter. Während Frauen später aber mehr Interesse an den eigenen Brüsten entwickeln, orientieren sich die Männer ob des mangelnden eigenen Vorbaus an dem der weiblichen Wesen. Und mal ehrlich, die Dinger sind einfach weich, fühlen sich gut an und man(n) kann damit spielen. So, hätten wir das geklärt. In den meisten Computerspielen dagegen sind weibliche Brüste Mangelware. Doch wozu gibt es Modder? Bereits für das erste 3D-Abenteuer von *Duke Nukem* erstellten Fans 1996 Nackt-Patches, welche die weiblichen Darsteller freizügiger zeigten. Als schließlich Lara Croft im selben Jahr in *Tomb Raider* über den Bildschirm hopste, schwappten die Hormone pubertierender Jungs endgültig über. Deren Mission: Lara musste ihre Abenteuer unbekleidet bestehen! Schließlich bewegt es sich ohne Hemd gleich viel besser. Doch inzwischen ist ein Trend in der Nackt-Patch-Szene zu spüren, der weg von sabbernden Jungs, die ihre Protagonistin im Evaskostüm sehen wollen, hin zu einer ästhetischen und künstlerischen Darstellung des unbekleideten weiblichen Körpers geht. Bestes Beispiel hierfür ist der Modder Tessera. „Auch auf die Gefahr hin, eingebildet zu wirken, denke ich, dass man mir zumindest teilweise diese Veränderung in der Mod-Szene zu verdanken hat", erzählt er uns. „Meine eigenen Nackt-Mods versuchen, FRAUEN darzustellen ... als Gesamtpaket und nicht als eine entmenschlichte Karikatur, in der Modder ihre Lieblingsstellen eines weiblichen Körpers darstellen. Und ich glaube, dass meine Arbeit

Ada aus *Resident Evil 4* kämpft im *Hot Bitches*-Mod von Ian Pauley in Reizwäsche gegen Zombies.



»Sorgt für Irritationen: Reizwäsche.«

Raven aus *Oblivion* entspringt der Fantasie des Modders Tessera, der Erotik in Spiele bringen will.

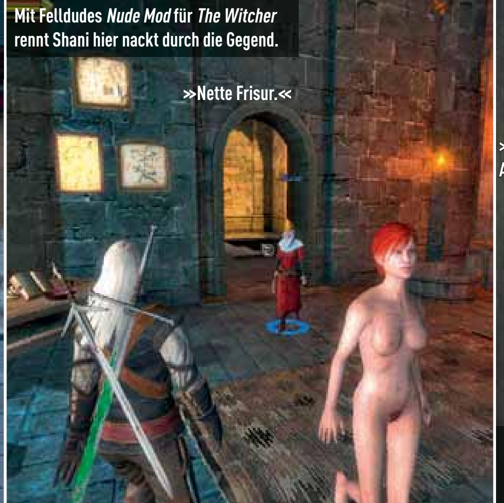



»Falsch ausgeführt: Kniebeugen.«




Eine Kriegerin aus *Hellgate: London*. Entkleidet durch den *Hellgate: Nude*-Mod von Modder Tessera.

»Löblich: das letzte Hemd für Silikonbrüste geben.«



Mit Felldudes *Nude Mod* für *The Witcher* rennt Shani hier nackt durch die Gegend.

»Nette Frisur.«



»Stimmt wirklich: Arsch frisst Hose.«

Eine sehr freizügige Malkavian-Vampirin aus Søren und Dortes *Raving Malkavian*-Mod.

## Nackte Tatsachen

**Im Internet kursieren Unmengen an heißen Nackt-Patches für zahlreiche Spiele. Welche der interessantesten wir für Sie auf unsere DVD gepackt haben, entnehmen Sie der Tabelle. Auf den Webseiten www.game-ed.de und www.tessmage.com finden Sie noch weitere.**

| Hauptspiel | Mod-Name | Autor | Website |
|---|---|---|---|
| GTA: San Andreas | Hot Coffee-Mod | PatrickW | www.gtagarage.com |
| Neverwinter Nights | Road North | Søren B. Jensen | www.game-ed.de |
| Neverwinter Nights 2 | Bluekobolds Female Nudes | Bluekobold | http://nwvault.ign.com |
| Sin: Episodes - Emergence | Nude Patch | Mark Brewster | www.game-ed.de |
| The Witcher | Nude Mod 1.3 | Felldude | www.game-ed.de |
| Vampire: Redemption | Raving Malkavian | Søren B. Jensen | www.game-ed.de |
| Resident Evil 4 | Hot Bitches-Mod | Ian Pauley | www.resident-evil-zone.de |

einige Modder in Verlegenheit gebracht hat, und diese nun versuchen, qualitativ höherwertige Werke zu erschaffen." Seine Inspiration holt sich der Modder übrigens aus der Natur: „Ich habe oft ein echtes Model, das für mich posiert. Außerdem spielen meine eigenen erotischen Fantasien eine große Rolle. Die Idee ist, nicht einfach nur einen Charakter zu präsentieren, der nackt und hübsch ist, sondern der auch eine erotische Emotion beim Betrachter hervorruft."

### IST DAS ABER SCHÖN

Überzeugen Sie sich anhand der Mods auf unserer DVD am besten selbst davon, dass Nude-Patches inzwischen eher auf ästhetische Werte zielen, statt einfach nur nackte Frauen zur Belustigung der männlichen Spielergemeinde zu präsentieren. Natürlich ist dem nicht immer so, doch auch die *Hot Bitches*-Mod für *Resident Evil 4* des Kanadiers Ian Pauley zeigt, dass Erotik im Vordergrund steht. Denn die Mädels hier sind nicht nackt, sondern tragen Reizwäsche und andere sexy Klamotten. Tesseras fantastische Mods finden Sie allerdings nicht auf unserer DVD, der Modder konnte uns keine Freigabe erteilen. Seine Werke laden Sie sich unter www.tessmage.com herunter. Hoffen wir, dass der Trend, Erotik in Spielen salonfähig zu machen, anhält und vielleicht auch bei Spieleentwicklern und Vertriebsfirmen Anklang findet. Denn nackte Körper bedeuten nicht immer gleich pubertären Schweinkram. „Wir wurden nicht mit Unterhose und Büstenhalter geboren", so Tessera. „Ziehen wir jemanden aus, ist er nackt. Wir sollten alle versuchen, diese sexuelle Hemmung hinter uns zu lassen. Die letzten Jahrhunderte, die voll von Schuldgefühlen und Scham der Sexualität gegenüber waren, müssen endlich der Vergangenheit angehören."

### SEX UND GEWALT

Bedenkt man, dass ein gewisses Maß an Gewalt zwar zum Alltag in Spielen gehört, Erotik aber nicht, könnte man meinen, wir leben in einer verdrehten Welt. „Sex und Nacktheit sind nicht nur natürlich, sondern auch begehrenswert und notwendig für die menschliche Gesundheit", erläutert Tessera seinen Standpunkt. „Gewalt auf der anderen Seite ist einfach sadistisch und böse." Dass virtuelle Gewalt in Spielen ganz abgeschafft wird, wollen wir als Action-Fans natürlich nicht. Doch etwas Erotik kann wie im echten Leben nicht schaden, sondern Spiele sogar noch reizvoller machen. Andreas Bertits

**Info: Siehe Tabelle oben**

**Nackt-Patches**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler & Mehrspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Siehe Tabelle |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | insgesamt 20,9 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |



Auch in *Neverwinter Nights 2* laufen Dank *Bluekobolds Female Nudes*-Mod nackte Damen herum.

»Als Film viel aufregender: *Des Kaisers neue Kleider*.«



Das *Neverwinter Nights*-Modul *Road North* von Søren und Dorte ist ein Abenteuer für Erwachsene, in dem auch nackte Dämoninnen vorkommen.



Der *Female Eyecandy Body Replacer* von Exnem (www.tesnexus.com) aktiviert solche unbekleideten Damen in *Oblivion*.

»Bewerbungsfoto: *Gesichter des Todes 2008*.«

# LIES MICH!

## Winter-Mod

**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** | Passend zur Jahreszeit empfehlen wir Ihnen, *S.T.A.L.K.E.R.* mal wieder herauszukramen und mit der *Winter-Mod* zu verheiraten. Jetzt liegt in der Zone nicht nur massig Schnee, das weiße Zeug fällt auch ständig weiter vom Himmel. Die Fuzzis im Spiel tappen in Winterklamotten umher und die Schrauben sind auch passé. Stattdessen schmeißen Sie jetzt Schneebälle, um Anomalien zu entdecken. Super: Alte Spielstände funktionieren! (MB)



**Info:** www.stalkerzone.de/mods.php GUT

## AUF DVD Map-Editor

**Fantasy Wars** | Im Rundenstrategie-Titel *Fantasy Wars* kloppen sich Orks und Goblins mit den Menschen, Zwergen und Elfen um die Herrschaft über das Königreich Eolia. Kürzlich haute Verleger THQ einen Karten-Editor raus, mit dem Sie neue Schlachtfelder zusammenbasteln. (MB)

**Info:** www.fantasywars-thegame.com SEHR GUT

## AUF DVD Das Vermächtnis des Schatzsuchers

**The Elder Scrolls 4: Oblivion** | Unser treuer Leser Silvio Pfennigsdorf ist ein Perfektionist. Seine Mod *Überlieferungen aus Tamriel* war bereits ein wahres Kleinod. Doch damit gibt sich der Modder nicht zufrieden. Er werkelte weiter an seinem Abenteuer, fügte neue, spannende Orte ein und schickte uns das Ganze unter dem frischen Titel *Das Vermächtnis des Schatzsuchers*. Super, Silvio! (AB)



**Info:** www.theelderscrolls.com SEHR GUT

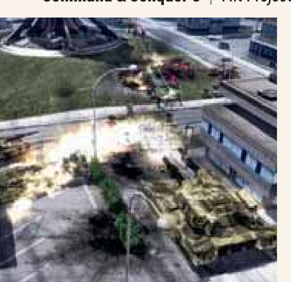
## AUF DVD Pirate Speak

**World of Warcraft** | Ein lustiges Programm, das die Texte, die Sie in die Tastatur hacken, in Piratensprache übersetzt. Dabei werden gewisse Ausdrücke und Worte ersetzt oder neue Satzteile eingefügt. Beispiel gefällig? „Hols der Geier! Bei mei' holz'gen Bein, ick hoffe, dat addon jefällt euch, yarrr?" (MB)

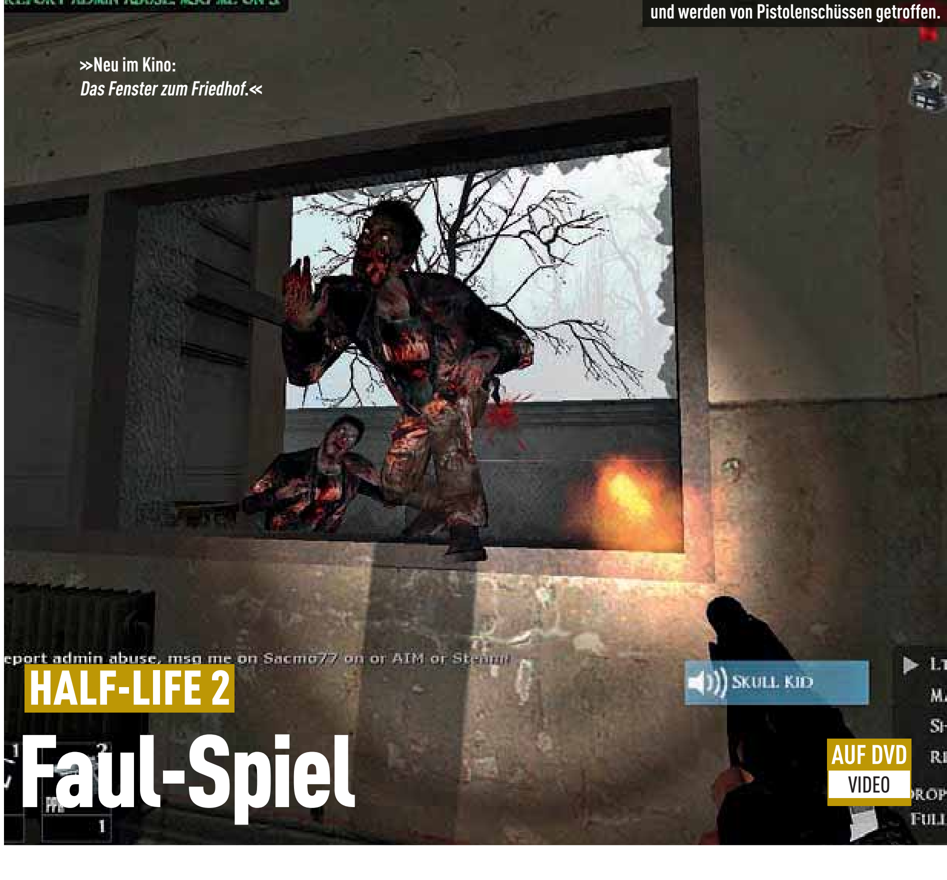
**Info:** www.buffed.de GUT

## Project Regenesis

**Command & Conquer 3** | Mit *Project Regenesis* (früher als *JeepRubiMod* bekannt) donnern Einheiten aus *Command & Conquer: Renegade* über die Schlachtfelder von *C&C 3: Tiberium Wars*. Das betrifft sogar nicht nur Fahrzeuge, sondern auch Gebäude und Charaktere aus *C&C: Renegade*, die nahezu alle in der Modifikation auftauchen. (MB)



**Info:** www.moddb.com/mods/9821/project-regenesis SEHR GUT




Zwei Zombies brechen durch das Fenster und werden von Pistolenschüssen getroffen.

»Neu im Kino: *Das Fenster zum Friedhof.*«

AUF DVD VIDEO

HALF-LIFE 2

# Faul-Spiel

**Menschen und Untote liefern sich schaurige und taktisch anspruchsvolle Mehrspielerschlachten.**

ZOMBIE PANIC: SOURCE | Zombies und kein Ende. PC ACTION plus Film liefert regelmäßig neues Untotenfutter und auch in zahlreichen Mods treiben sich die stöhnenden Fleischfetzen herum.

### ECHT ANSTECKEND

Ein fieses Virus verwandelte einen Menschen in einen Untoten. Dieser hat nun nichts weiter im Sinn, als die gesunden Menschen ebenfalls zu infizieren. Schwups, schon haben Sie die beiden Lager: Untote und überlebende Menschen, die sich gegenseitig an die Gurgel springen. Um die Spielrunde zu gewinnen, müssen etwa die Überlebenden die Zombies meiden und Ziele auf der Karte erfüllen – oder eben alle Gegner erledigen. Dazu nutzen Sie Schusswaffen oder auch Gegenstände wie Bratpfannen und Tastaturen, die in den Levels verteilt sind. Obwohl die Zombies keine Waffen benutzen, ist die Spielbalance ausgeglichen. Dafür verfügen die Untoten über eine Art Röntgenblick.

### GUTE LAUFLEISTUNG

Auf Tastendruck erscheint die Umgebung schwarz-weiß wie auf einem DDR-Fernseher, Menschen leuchten jedoch in auffälligem Rot. Diese flitzen den etwa 20 Prozent langsameren Zombies davon, aber nur wenn Sie nichts mit sich herumschleppen. Mit jeder Waffe und jedem Stück Munition werden die Überlebenden langsamer – und zu leichterer Beute. Ist ein Mensch infiziert, verwandelt er sich in einen Zombie und vergrößert die Armee der Untoten. Im Gegensatz zu den Überlebenden regenerieren sich Zombies im Laufe der Zeit und verdienen sich durch die Infektion von Menschen neue Leben. Erst wenn ein Untoter alle seine virtuellen Leben verloren hat, scheidet er aus der aktuellen Spielpartie aus und die Zombie-Armee verkleinert sich. Marc Brehme

**Info:** www.zombiepanic.org

**Half-Life 2: Zombie Panic: Source**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Mehrspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Half-Life 2, Steam |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 679 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



In der Zombie-Sicht sehen die Untoten die Menschen rot eingefärbt.



»Hat den Löffel abgegeben: Reiner Calmund.«

Dieser Mensch setzt sich mit Kochgeschirr gegen den Zombie zur Wehr.

## BATTLEFIELD 2

# Der Anfang vom Ende




Die Mod bringt verrückte Waffen ins Spiel. Mit dem Flammenwerfer fackeln Sie alles ab.

Mit der Todesspritze erledigen Sie Feinde mit einem Schuss – am besten aus dem Hinterhalt.

**Die erste Version der Weltuntergangs-Mod ist spielbar. Noch mit Ecken und Kanten, sie hat aber Potenzial.**

BATTLEFIELD: APOCALYPSE | Wanderprediger hin oder her – auch ohne diese Schwafelbande scheint es durch Stürme, Überschwemmungen und Dürreperioden, als mache Mutter Erde bald die Grätsche. Die Macher der *Battlefield 2*-Modifikation *Battlefield: Apocalypse* sind einen Schritt weiter. Hier hat es bereits gewaltig gerummst, die Erde ist nach einem atomaren Super-GAU total verwüstet. Und die überlebenden Hanseln haben nichts anderes zu tun, als sich gegenseitig im Capture-the-Flag-Modus auf zwölf Karten um alles zu kloppen, was verwertbar ist. Vorrangig natürlich Nahrung und Wasser, aber auch Sprit oder Maschinenteile sind heiß begehrt. Kein Wunder, irgendwie müssen sich die sogenannten Reavers ja neue Wummen bauen, um andere Überlebende zu jagen oder sie mit ihren gepanzerten Gefährten über den Haufen zu fahren. Die zweite bereits spielbare Fraktion sind die Remnant. Diese Brüder gehen nicht nur mit Schaufel, Feuerwehraxt und Flammenwerfer auf ihre Gegner los, sondern auch mit einem Gerät, das Sägeblätter verschießt (*Half-Life 2* lässt grüßen). Später sollen noch die Verdammten (Damned) und die Wissenschaftler (Keepers) als weitere Parteien hinzukommen. Doch bereits jetzt bringen die beiden spielbaren Fraktionen neben den aus *Battlefield 2* bekannten Spielerklassen total abgefahrene Fahrzeuge und Waffen ins Spiel. Genial: Sie pinkeln Ihren Gegner tot! Marc Brehme

**Info: www.bfapocalypse.com**

**Battlefield 2: Apocalypse**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Mehrspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Battlefield 2 |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 889 |
| AUF DVD: | Nein |
| WERTUNG: | GUT |

## UNIVERSAL COMBAT




In den unendlichen Weiten des Alls geht ein Raumschiff nach feindlichem Beschuss vor einem grünen Nebel in Flammen auf.

**Zeigen Sie Ihren Gegnern, wer die Hosen im Universum anhat. Jagen Sie mit mehr als 100 Einheiten durchs All und erobern Sie die Galaxis!**

Als Teil der *Battlecruiser*-Reihe von Entwickler 3000AD preschen Sie in *Universal Combat*, einer Mischung aus Shooter und Flugsimulator, durch ein riesiges Universum und fechten in der Luft, im All, am Boden oder sogar im Wasser spannende Schlachten aus. Es stehen mehr als 100 Einheiten zur Wahl. Darunter sind über 50 Flugzeuge und Raumschiffe, vom kleinsten Jäger bis zu riesigen Trägerschiffen und Kreuzern, mindestens 20 Landfahrzeuge und zehn Wasser-Einheiten, zu denen auch Atom-U-Boote zählen. Sie erforschen 250 Planeten und schultern 20 Waffen, um es in den neun Karriere-Spielmodi zum Schiffskapitän, Heldenhaften Piloten oder anderen Spezialtiteln zu bringen. Eingeschränkt wurde der kürzlich als Gratisspiel veröffentlichte Titel nur durch die Entfernung des Mehrspielerteils und einiger Musikstücke. Dafür dürfen Sie eigene Mucke im MP3-Format ins Spiel einfügen. Das ist doch auch etwas, oder? Wer sich auf *Universal Combat* einlassen will, muss Zeit mitbringen. Nicht nur, weil das Spiel sehr komplex ist und eine steile Lernkurve hat, sondern auch, weil die Reisen durchs All sehr gemächlich ablaufen, denn es fehlt eine komfortable Schnellreisefunktion. Marc Brehme

**Info: www.3000ad.com/site/uc/**

**Universal Combat**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | 1 GHz, 128 MB RAM |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 55 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |

## FRETS ON FIRE




Mit den Tasten F1 bis F5 bedienen Sie die bunten Knöpfe, um die von oben herabsausenden Töne zu erwischen. Mit der Enter-Taste schlagen Sie schließlich den Ton.

**Sie wollen *Guitar Hero* kostenlos spielen? Mit *Frets on Fire* bekommen Sie dasselbe Spielprinzip – für lau.**

Hauen Sie in die Saiten! Mit *Frets on Fire* trainieren Sie Ihre Geschicklichkeit, wenn Sie versuchen, die von oben heranrauschenden Töne zu treffen und dadurch Punkte einzusacken. Genau, hört sich an wie *Guitar Hero* und spielt sich auch so. Besitzen Sie keinen *Guitar Hero*-Controller in Form einer Gitarre, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Tastatur wie eine Klampfe zu halten und über die Tasten F1 bis F5 und Enter die Töne zu erwischen. Drei Schwierigkeitsgrade lassen Ihre Finger den Mambo tanzen, wenn Sie sie nicht dabei verknoten. Die drei mitgelieferten Songs machen einen guten Eindruck. Der besondere Clou ist, dass Sie die Musikstücke aus *Guitar Hero 1* und *2* importieren dürfen. Dies dauert zwar bis zu mehreren Stunden und benötigt viele Hundert Megabyte Festplattenplatz, dafür rocken die Lieder dann umso mehr. Bestehende Songs lassen sich auch im beiliegenden Editor verändern, um für noch mehr Vielfalt zu sorgen. *Frets on Fire* ist das ideale Partyspiel, auch wenn es keinen speziellen Mehrspieler-Modus bietet. Doch es gehört auf alle Fälle jede Menge Übung dazu, bevor Sie vor Ihren Freunden angeben können. Andreas Bertits

**Info: http://fretsonfire.sourceforge.net**

**Frets on Fire**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | 500 MHz, 256 MB RAM |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 32,2 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

HALF-LIFE 2

# Tritt an beim Dreikampf!



Ein Huscarl aus dem eigenen Team rennt, seine Axe schwingend, am Spieler vorbei.



Die leichte Rotfärbung des Bildes zeigt, dass der gegnerische Captain Sie verwundet hat.




**Mit jeder Version wird die Klopperei zwischen Piraten, Wikingern und Rittern besser. Unglaublich, aber wahr.**

PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2 | Nicht erst seit sich Johnny Depp als Kapitän in den *Fluch der Karibik*-Filmen verdingt, stehen säbelschwingende Augenklappenträger wieder hoch im Kurs. Über die fantastische Modifikation *Pirates, Vikings & Knights 2* für *Half-Life 2* berichteten wir bereits in Ausgabe 4/07 – damals begeisterte uns schon die Beta 1 so sehr, dass wir einen Super-Mod zückten. Mit der jetzt erschienenen Beta 2 haben die Entwickler weiter Feinschliff betrieben und die geniale Mehrspieler-Mod noch weiter verbessert. Nach wie vor streiten sich die drei namensgebenden Parteien Piraten, Wikinger und Ritter in verschiedenen Spielmodi um Schätze. Die neue Version bringt zusätzlich drei frische Klassen, den Pirate Captain, den Viking Huscarl und den Knight Archer, ins Spiel. Der Piratenkapitän hetzt seinen pickenden Papagei auf anstürmende Gegner oder ballert mit einer Schwarzpulverflinte um sich, die als Spezialangriff explodierende Feuerbälle in die Feinde jagt. Der Huscarl der Wikinger geht mit Schwert und Schild sowie Äxten ins Rennen um die Schätze. Die Hackebeile schmeißt er Gegnern an die Waffel oder er holt mit der beidhändig zu benutzenden Riesenaxt aus. Logisch, dass der Bogenschütze (Archer) der Ritterfraktion nicht nur mit einer Armbrust, sondern auch mit Pfeil und Bogen ausgestattet ist. Als Spezialfähigkeit feuert der Knilch sogar drei Pfeile auf einmal ab. Da wird sogar Amor blass! Durch die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Fraktionen kommt eine eigene Dynamik ins Spiel, die bereits in der ersten Fassung der Mod vor knapp einem Jahr enorm viele Spieler begeisterte. Neben den neuen Spielerklassen bringt die Beta 2 auch zwei frische und sehr schön gestaltete Karten mit. Außerdem überarbeiteten die Modder das Kampfsystem, das es Ihnen nun erlaubt, in verschiedene Richtungen – und nicht mehr nur der Nase nach – zu blocken. Die Macher arbeiten bereits an weiteren Inhalten. Fein! Marc Brehme

**Info: www.pvkii.com**

| Half-Life 2: Pirates, Vikings & Knights 2 | |
|---|---|
| MODUS: | Mehrspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Half-Life 2, Steam |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 406 |
| AUF DVD: | Nein |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |

# AHOI, BROWSE!



Sie würfeln und bewegen sich dann entsprechend viele Felder auf dem Spielfeld weiter.

## Get the Glass

**Ein Würfelspiel im schicken Flash-Gewand zeigt, wie Browserspiele heute aussehen können und dass kalziumreiche Ernährung gut für den Körper ist.**

Vermissen Sie die gute, alte Zeit? Als Spiele noch nicht auf dicke Grafikkarten angewiesen waren, sondern man noch Figuren und Würfel auf einem Tisch umherschubste? Im Stil eines solchen Brettspiels kommt *Get the Glass* (www.gettheglass.com) von Entwickler North Kingdom (*The Coke Zero Game*) daher. Sie übernehmen abwechselnd die Rolle je eines Familienmitglieds der Adachis. Der bunte Haufen hat nichts anderes im Sinn, als ein Glas köstlicher Milch zu ergattern, das am Ende der Spielwelt in einem Tresor wartet. Wie bei *Mensch ärgere dich nicht!* würfeln Sie, um mit Ihrer rostigen Karre ein paar Felder vorwärts zu knattern. Zwischendurch lockern Ereigniskarten und Minispielchen wie Verfolgungsjagden und Knastausbrüche die Suche nach der Milch auf. Prost! Marc Brehme

Beim Gespräch mit einem Kobold (rechts) versucht der Spieler, Informationen zu ergattern.




NEVERWINTER NIGHTS 2

# Steinepriester

**Ein gefährliches Abenteuer erwartet Sie, wenn Sie die Geheimnisse von Stonedale erforschen.**

A SECRET IN STONE | Im Städtchen Stonedale stimmt etwas nicht. Entführungen und Opferungen von Jungfrauen schreien nach einem Helden. Da Sie zurzeit nichts zu tun haben, nehmen Sie die Herausforderung an. *A Secret in Stone* setzt *Neverwinter Nights 2* und das Add-on *Mask of the Betrayer* voraus. Vor allem die interessanten Dialoge und weitläufigen Außengebiete machen das Modul zu etwas Besonderem. Selbstverständlich zücken Sie auch das Schwert, um fiese Kreaturen zu vermöbeln. Andreas Bertits

**Info: www.nwvault.ign.com**

| Neverwinter Nights 2: A Secret in Stone | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | NWN 2, Add-on |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 83,4 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

HALF-LIFE 2

# Dein Partner mit der alten Schnauze


»Lustig: Opa und Oma beim Sex erwischen.«

Der Vortigaunt stürzt sich auf angreifende Antlions, während Sie ihn beschützen.


»Im Hintergrund: Robb-Zombie.«

Hinter einer Tür fallen Zombies über den Helden her, der sich mit der Brechstange wehrt.

**Zusammen mit einem Vortigaunt brechen Sie aus einem Gefängnis der Combine-Soldaten aus.**

UNION | Als Sie erwachen, hängen Sie in einer mysteriösen Vorrichtung an der Wand. Sie hören Explosionen und Schreie. Neben Ihnen befinden sich weitere solcher Behälter, in denen seltsame Kreaturen zucken. Offenbar waren sie einmal menschlich, wurden aber durch Roboterimplantate verändert. Eine Detonation reißt Sie aus der Verankerung. Sie sind frei! Doch was erwartet Sie in den finsteren Hallen? *Union* ist eine kurze Einzelspieler-Mod für *Half-Life 2: Episode 2*. Modder Matt Glanville erschuf damit eine beklemmende Atmosphäre und erlaubt es Ihnen, zusammen mit einem computergesteuerten Mitstreiter durch die Gänge zu ziehen. Dabei handelt es sich aber nicht um einen Rebellen oder Combine, sondern um einen Vortigaunt. Den hässlichen Außerirdischen treffen Sie recht früh und natürlich schlagen Sie seine Hilfe nicht aus. Denn der Kerl kann sowohl ordentlich zuhauen als auch Blitze schleudern und die Energie Ihres Anzugs wieder auffüllen. Er hilft Ihnen auch, verschlossene Türen zu öffnen. Wenn Sie auf Horden von wilden Antlions treffen, stürzt sich Ihr Begleiter todesmutig auf das Viehzeug. *Union* zeigt eindrucksvoll, wie leistungsfähig die künstliche Intelligenz in *Half-Life 2* agiert. Der Vortigaunt verhält sich stets richtig und ist kein Klotz am Bein – wie die von der künstlichen Intelligenz gesteuerten Mitstreiter in manch anderen Spielen. Ab und an lässt er auch einen markigen, englischen Spruch los. Das Leveldesign ist clever durchdacht und wartet mit so mancher Überraschung auf. Ein kleiner Tipp: Am Boden liegende Zombies sind nicht immer tot. Halten Sie also stets eine durchschlagskräftige Wumme bereit. So viel Laune *Union* macht, ein wenig länger hätte die Modifikation ausfallen dürfen. Nach etwa einer Stunde ist der Spaß vorbei. Doch Matt Glanville überlegt sich derzeit, ob er das Abenteuer nicht in Form einer Miniserie fortsetzen soll. Unsere Meinung: Ja, auf alle Fälle! Andreas Bertits

**Info:** www.figmentsandpigments.cjb.net

**Half-Life 2: Union**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Half-Life 2: Episode 2 |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 17,6 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

# SURF DOCH MAL DA RUM!

**Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling. Egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlosen Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.**

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE |
|---|---|
| **SPIELE UND MODS** | |
| Alles | www.moddb.com |
| Alles | www.extreme-players.de |
| Alles | www.demonews.de |
| Battlefield-Serie | www.bf-games.de |
| Bioshock | www.bio-shock.de |
| Command & Conquer: Tiberum Wars | www.cnchq.de |
| Counter-Strike | www.counter-strike.net |
| Counter-Strike | www.clan00.de |
| Crysis | www.crymod.com |
| Crysis | www.crysis-hq.de |
| DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 | www.schlacht-um-mitteler.de |
| Enemy Territory: Quake Wars | www.etqwhq.de |
| F.E.A.R. | www.justfear.de |
| Far Cry | www.worldoffarcry.de |
| FIFA | www.fifastadt.de |

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE |
|---|---|
| **SPIELE UND MODS** | |
| GTA-Serie | www.gtamods.de |
| Half-Life | www.hlportal.de |
| Max Payne 2 | www.mpzone.de |
| Medal of Honor: Airborne | www.planetmedalofhonor.com |
| Pro Evolution Soccer | www.pes-x.de |
| Rainbow Six | www.rainbowsix.org |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | www.planet-stalker.de |
| Star Wars: Empire at War | http://eaw.gamecaptain.de |
| Steam-Spiele | www.hlportal.de |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | www.planetoblivion.de |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | www.scharesoft.de |
| The Witcher | www.the-witcher.de |
| Unreal-Serie und andere | http://unrealextreme.de |
| Warcraft 3 | www.inwarcraft.de |
| World of Warcraft | www.buffed.de |

# SPIELETIPPS

## In 80 Tagen um die Welt

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir das Vergnügen diesen Monat auf unserer Heft-DVD präsentieren, geben wir Ihnen wie gewohnt eine kleine Hilfestellung: Um von Anfang an eine dicke Geldbörse zu besitzen, klicken Sie sich in den **Spieleordner** und danach in das Unterverzeichnis **script/parameters**. Hier finden Sie zwei Textdateien – **price.script** und **parameters.script**. Öffnen Sie die Textdateien mit einem beliebigen Editor. Hier können Sie die Angaben für **Geld**, **Zeit** und **Energie** einfach abändern. **Beispiel**: Scrollen Sie nach unten, bis Sie zur Zeile **Cairo** gelangen. Am Punkt **energy** können Sie eintragen, wie viel Energie Sie zu Spielbeginn haben wollen. Noch ein bisschen weiter unten können Sie Ihr Startkapital bestimmen. Zur Sicherheit sollten Sie **vor den Änderungen eine Sicherheitskopie** anlegen.

**Hier noch einige Tipps von unseren Experten:**

- Sobald Sie nach Ihrer Ankunft mit dem Matrosen zu Ihrer Rechten gesprochen haben, müssen Sie einen Weg finden, die Insel zu verlassen. Gehen Sie zum Zollbüro, links neben dem Gebäude finden Sie eine Eisenstange. Begeben Sie sich zum Kai und suchen Sie das Boot (Feluke), das mit einer rostigen Kette festgemacht ist. Mit der Stange lösen Sie das Boot und steigen ein – die Fahrt kann beginnen.
- Vor der Polizei müssen Sie keine Angst haben. Es dauert viel zu lange, an den Kerlen vorbeizuschleichen. Lassen Sie sich ruhig erwischen: Gegen eine kleine Kaution kommen Sie wieder auf freien Fuß.
- Nachdem Sie die Polizei ausbezahlt haben, gehen Sie zum Hotel und reden mit dem Portier. Der nette Mensch spendiert Ihnen eine Unterkunft und steckt Ihnen eine Nachricht und ein bisschen Knete zu.
- Damit der Händler Follow Youssouf Ihnen den wichtigen Schlüssel aushändigt, müssen Sie ihn (den Händler, NICHT den Schlüssel) verbal gegen Herrn Fix verteidigen. Nur so fasst er Vertrauen zu Ihnen.

## Bioshock

Das subtile Gesamtkunstwerk ist nach wie vor ein Liebling unserer Leser. Hier eine Zusammenfassung der vielen Einsendungen – vielen Dank für Ihre Hilfe!

Keine Nachlade-Zeit

Dieser Trick funktioniert bei der **Armbrust** und beim **Granatenwerfer**. Drücken Sie die **linke Maustaste**, direkt danach die **rechte Maustaste** und sofort wieder die **linke**. Und schwupps: die Waffe ist wieder vollgeladen und Sie müssen nicht erst ein paar Sekunden warten, bis neue Munition eingelegt wurde. Einfach, aber sehr hilfreich!

Gehackte Roboter reparieren

Sobald Sie eine feindliche Drohne im Minispiel überbrückt haben, kämpft der kleine Roboter auf Ihrer Seite. Dumm nur, dass ein paar Treffer reichen, um das Ding in Brand zu setzen – wenige Sekunden später fliegt die Drohne in die Luft. Deshalb: Sobald der Roboter qualmt, **schalten Sie ihn wieder ab**, woraufhin er auf den Boden scheppert. Jetzt gleich **wieder aktivieren** und siehe da: Die Drohne ist wie neu.

Big Daddies

Für die gefährlichen Hünen sollten Sie immer ein paar **Minen** als Leckerli parat haben. Sobald Sie einen der dicken Kerle entdeckt haben, bringen Sie eine **Mine** vor sich an. Machen Sie nun den Fettsack mit ein paar Salven auf sich aufmerksam. Um gleich möglichst viel Schaden zu verursachen, benutzen Sie hier am besten **panzerbrechende Munition**. Der Big Daddy nimmt natürlich sofort die Verfolgung auf – und rennt direkt in die von Ihnen platzierte Mine. In den meisten Fällen ist der lange Lulatsch nach der Mine schon hinüber – sollte er noch zucken, kommt erneut die Wumme zum Einsatz. Fertig!

Kratz die Kurve!

Splicer und Big Daddies hören und sehen genau wie Sie. Sollten Sie mal im schwer angeschlagenen Zustand entdeckt werden, **nehmen Sie Reißaus** und versuchen, sich zu verstecken. Sobald die Verfolger den **Sichtkontakt verloren** haben, verlangsamen sie ihren Schritt und suchen nach Ihnen. Warten Sie noch ein Weilchen und die Jäger verlieren das Interesse. Aber Vorsicht: Die Kerle bleiben noch eine ganze Zeit in **Alarmbereitschaft**.

## Frets on Fire

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch dieses spaßige Programm befindet sich auf unserer Heft-DVD. Hier ein paar Kniffe:

Immer 100 Prozent erzielen

Bevor das Lied anfängt, zählt Sie ein Count-Down ein. Während dieser Zeit tippen Sie **UPTOMYTEMPO** ein und schon spielt Jürgen den Song für Sie perfekt durch. Anmerkung: Wenn Ihr Rechner eine lahme Ente ist, funktioniert der Cheat nicht.

Bonus-Lieder freischalten

Starten Sie das Spiel und wählen Sie das **schwarze Tonband** (black tape). Absolvieren Sie den Level auf dem Schwierigkeitsgrad **Amazing**. Sobald das letzte Lied vorüber ist, klicken Sie folgende Bünde: **blau**, **lila**, **blau**, **gelb**, **gelb**, **gelb** und **rot**. Jetzt hören Sie ein lautes Geräusch und landen im Hauptmenü. Nun sind alle Lieder von **Guitar Hero 1 & 2** freigeschaltet!

## Hard to be a God

Hier verhilft Ihnen ein einfacher Trick zur Unsterblichkeit. Suchen Sie die **Ini-Datei**. Normalerweise finden Sie das Ding unter **C:\Programme\Nobilis\Hard to be a God\TBB**. Öffnen Sie die Datei **HardToBeAGod.ini** mit einem Texteditor (zum Beispiel: Notepad) und suchen Sie den Eintrag **g_console** (am besten die Suchfunktion per Druck auf die **Strg-** und **F-Taste** aufrufen und **g_console** ins Fensterchen eintragen).Ersetzen Sie die **0** durch eine **1**. Jetzt können Sie die Konsole im Spiel mit der **^-Zirkumflex-Taste** öffnen. Geben Sie hier **god 1** ein und schon sind Sie unverwundbar. Wenn Sie kein „Gott" mehr sein wollen, geben Sie **god 0** ein und alles ist beim Alten.

Fortgeschrittene begeben sich in den **Save-Ordner** und öffnen einen **automatischen Speicherstand** mit einem beliebigen Editor (mit normalen Speicherständen geht es nicht!). Hier warten jede Menge Parameter darauf, zu Ihrem Vorteil abgeändert zu werden. Doch Vorsicht: Tragen Sie einen unmöglichen Wert ein, stürzt das Programm ab.

## Codename: Panzers – Phase 2

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch hier gilt folgende Faustregel: Spiel als Vollversion auf DVD – Cheats im Heft. Kapiert? Los geht's: Öffnen Sie die Konsole mit der **Eingabetaste**. Geben Sie die Codes ein und bestätigen Sie mit der ... na, erraten? Richtig: mit der **Eingabetaste**.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| Ibrahimhonesttraderofqualitygoods | Einheiten sind unzerstörbar |
| Votemeforpope | Alle eigenen Gebäude und Einheiten sind unzerstörbar |
| Milestonewasyesterday | Mission sofort gewinnen |
| Killbill | Gegnerische Einheiten sterben beim ersten Treffer |
| Bigbackpack | Ihre Lastwagen können unendlich viel laden |
| Ofcourseiampresident | Sie erhalten 1.000 Prestige-Punkte |
| Blessingofwisdom | Die gewählte Einheit erhält 1.000 Erfahrungs-Punkte |
| support@stormregion.com | Sie erhalten 100 Support-Punkte |

## PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

# Assassin‘s Creed

AUF DVD
TEIL 2

**Die erste Mission in *Assassin's Creed* ist mehr eine Trockenübung denn eine echte Herausforderung. Selbst wenn Sie erwischt werden, ist das Spiel noch lange nicht vorbei.**

### Tutorials über Tutorials

Nachdem Sie die ersten Tutorials erfolgreich hinter sich gebracht haben und Ihr Assassinen-Status auf Lehrling zurückgestuft wurde, machen Sie sich mit den Missionstypen vertraut. Folgen Sie dazu einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das schaffen selbst dressierte Affen mühelos. Nachdem Sie den Verräter bei Al Mualim abgeliefert und Ihre erste Waffe zurückerhalten haben, folgen Sie dem Zielsymbol auf dem Radar zum Ausgang von Masyaf. Schwingen Sie sich hier auf einen Gaul, um schneller voranzukommen. Im Königreich wird Ihnen ein weiteres Spielelement vorgestellt. Erklimmen Sie den Aussichtsturm und reiten Sie dann weiter nach Damaskus, wo die eigentliche Mission beginnt. Sammeln Sie mindestens zwei Informationen und holen Sie sich im Assassinen-Büro grünes Licht. Dann geht's endlich ans Eingemachte.

### Das Attentat

Begeben Sie sich zum Souk, einem Marktplatz auf einer tiefer gelegenen Terrasse mit großer Markise. Hier betritt der ruchlose Tamir die Szene. Während der Sequenz tauchen immer wieder Bildstörungen auf. Drücken Sie bei diesen Bildstörungen eine der Aktionstasten und Sie dürfen das Geschehen kurzzeitig aus einer anderen Perspektive betrachten. Dies funktioniert bei allen derartigen Sequenzen im Spiel. Achten Sie also auf Schlieren und Fragmente. Nach der Sequenz macht sich Tamir auf einen Rundgang durch den Souk. Weil sich hier so viele Menschen herumtreiben, ist es gar nicht so leicht, ihn mit bloßem Auge zu erkennen. Um Ihr Opfer ausfindig zu machen, sollten Sie Altaïrs Adleraugen einsetzen. Gegner werden dann von einem roten Schimmer umgeben, Attentatsziele leuchten goldfarben (Bild 1). Mit dieser Hilfe sollte es ein Leichtes sein, Tamir anzuvisieren. Warten Sie ab, bis er sich zu einem seiner Arbeiter begibt und mit diesem unterhält. In diesem Moment treten Sie unbemerkt von hinten an ihn heran und meucheln ihn mit der versteckten Klinge. Achten Sie darauf, dass diese Waffe auch ausgewählt ist! Tamir konzentriert sich zwar voll und ganz auf seine Leute, wenn er mit ihnen redet, auf den Weg dorthin mustert er seine Umgebung allerdings mit Argusaugen. Sollte es passieren, dass er direkt an Ihnen vorbeiläuft, erkennt er Sie sofort als Assassine und zückt seinen Säbel. Aber keine Sorge, obwohl Ihre Lebensenergie-Anzeige noch nicht allzu voll ist, sollte Tamir selbst im direkten Kampf leicht zu bezwingen sein. Sie müssen nicht einmal eine vernünftige Kombo hinkriegen. Altaïr durchbricht immer wieder die Deckung des Schurken und versetzt ihm schnell einen tödlichen Treffer (Bild 2). Achten Sie aber auf die aufgeschreckten Wachen. Sie sind ebenfalls nicht allzu stark, aber in der Überzahl. Ist Tamir besiegt, wechselt das Bild in eine seltsam anmutende, bläuliche Cyber-Umgebung (Bild 3). Der Animus stellt die letzten Worte Ihrer Opfer immer so dar. Auch hier treten Bildstörungen auf, bei denen Sie



## Das erste Attentat: Tamir

### Sarazenischer Schwarzmarkthändler

Für Geld kann dieser Schwarzmarkthändler wirklich alles besorgen. Seine Spezialität sind aber Waffen und Rüstungen. Damit bei seinem aktuellen Auftrag alles nach Plan läuft, überwacht er die Herstellung höchstpersönlich. Tamir ist ebenso misstrauisch wie brutal. Vorteil: Weil er seinen Leuten misstraut, wirft er immer wieder ein Auge auf deren Arbeit und ignoriert derweil die Welt um sich herum.

Nachteil: Weil er so verdammt aggressiv ist, zückt er umgehend seinen Säbel, sobald ihm etwas verdächtig erscheint. Außer mit seinem Auftraggeber scheint Tamir mit einer weiteren Person in Kontakt zu stehen. Der mysteriöse Geldgeber aus der Händlerzunft, der eine Vorliebe für ausschweifende Orgien hat, stellt sich später als Ihr Opfer Abu'l Nuqoud heraus.


1 Praktisch! Die Adleraugen-Fähigkeit markiert Ihre Feinde. Attentatsopfer leuchten golden.


2 Tamir ist Ihr erster echter Gegner – aber dennoch leicht zu besiegen, selbst ohne Kampferfahrung.


3 Eine Eigenheit des Animus-Geräts, an das der Held angeschlossen ist. Sie wechseln mit dem Opfer letzte Worte im Cyberspace.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z +

## ARMENVIERTEL VON DAMASKUS




Diese Übersichtskarte zeigt das Armenviertel von Damaskus, Schauplatz des ersten Attentats. Wir haben darauf alle enthaltenen Geheimnisse vermerkt. Alle weiteren Karten und ausführliche Beschreibungen für die übrigen Anschläge finden Sie in unserem aktuellen Sonderheft zum Thema *Assassin's Creed* (siehe Kasten „Aktive Sterbehilfe").

auf eine Aktionstate drücken, um die Perspektive zu ändern.

### Auf und davon

Um die Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie nur noch dem Zorn der Wachen entkommen. Dies ist tatsächlich der knackigste Teil der ersten Mission. Zwei Möglichkeiten zur Flucht eröffnen sich Ihnen:

### Flucht über die Dachbalken

An der westlichen Seite mündet ein Durchgang in den Souk, durch den sich etliche Dachbalken ziehen. Klettern Sie auf einen Tisch, springen Sie auf ein Baugerüst und von dort aus wiederum auf die Balken (Bild 4). Nun können Sie, ähnlich wie im Tutorial, von Balken zu Balken hüpfen und entkommen.

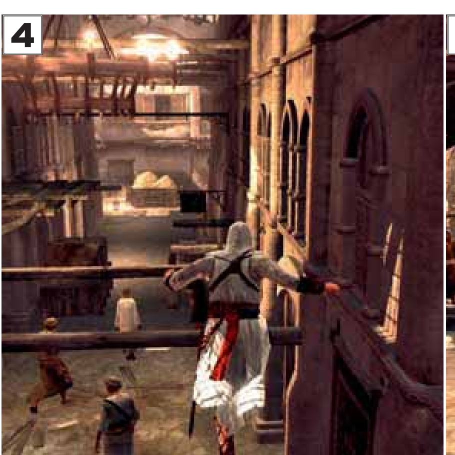
### Flucht durch die Straßen

Haben Sie vor dem Attentat die Bürger in Not gerettet, wird Ihnen eine Partisanengruppe im Osten des Souks helfen. Flüchten Sie direkt auf der Straße in deren Richtung (achten Sie auf das Symbol auf dem Radar) und die Jungs halten Ihre Verfolger für Sie auf (Bild 5). Dies gibt Ihnen Zeit, um Distanz zu den Wachen aufzubauen.

### Schütteln Sie die Verfolger ab

Sobald der Verfolgerstatus von rot auf gelb wechselt, ist es Zeit, sich zu verstecken. Entweder inmitten einer Gruppe Gelehrter, auf einer Bank, in einem Dachgarten oder in einem Heuhaufen. Wenn Sie über die Dachbalken geflohen sind, empfiehlt sich die zuletzt genanne Alternative. Am Ende der Dachbalken-Passage steht ein Heuschober, in den Sie direkt hineinhüpfen können: Herzlichen Dank an den Level-Designer! Sobald die Luft rein ist, begeben Sie sich zurück zum Assassinen-Büro. Lassen Sie sich Zeit! Selbst bei normalem Lauftempo werden Sie wieder von Wachen erkannt. Da die Lebenspunkte-Anzeige noch recht klein ist und Sie nur wenige Kampftechniken beherrschen, sollten Sie das Risiko nicht eingehen. Fall Sie danach nicht weiterkommen: Auf unserer DVD finden Sie PDF-Dateien zum zweiten Attentat.

Christian Schönlein




Am Ende der Dachbalken-Passage wartet der Heuschober. Einfach reinspringen und Sie sind vorerst in Sicherheit!




Partisanen halten Verfolger auf und verschaffen Ihnen so wertvolle Zeit, die Sie zur Flucht nutzen sollten.

### Aktive Sterbehilfe

Drei riesige Städte und ein ganzes Königreich voller Sehenswürdigkeiten und Geheimnisse – da kann man schon mal die Übersicht verlieren! Aber nur, wenn Sie unser 68 Seiten starkes Lösungsheft nicht haben. Wir erklären, wie Sie Ihre Attentate möglichst unbemerkt ausführen, und helfen Ihnen anhand von detaillierten Übersichtskarten, sich im Heiligen Land zurechtzufinden. Jetzt überall im gut sortierten Zeitschriftenhandel.



## ERSTER TEST: GEFORCE 9600 GT

INFOS VON DER CEBIT




# Billigüberflieger



Unter dem flachen Kühler sitzen der neue Grafikchip G94 und (je nach Modell) 512 bis 2.048 Megabyte Speicher.

**Wer möglichst billig spielen will, freut sich über die neue Geforce 9600 GT: Sie kostet nur 150 Euro und ist für den Preis sehr flott.**

GRAFIKKARTE | Die Taktraten liegen höher als bei der 8800 GT, unserem aktuellen Preis-Leistungs-Tipp für rund 200 Euro. So arbeitet der Grafikkern mit 650 Megahertz Chip- und 1.625 MHz Shader-Takt. Der Speicher ist mit 900 Megahertz getaktet. Bei der 8800 GT sind es 600/1.512/900 Megahertz (Chip/Shader/Speicher). Dafür hat die 9600 GT nur 64 statt 112 Shader-Einheiten. So ist die 8800 GT bei *Crysis* 20 Prozent schneller. Hier gewinnt die 9600 GT gegen AMDs Radeon HD 3850 (150 Euro) und sogar die HD 3870 (170 Euro). Auch bei *Call of Duty 4* und *UT 3* liegt sie vor den beiden AMD-Modellen. Der Vorsprung ist aber gering – ob Sie eine HD 3850 oder die 9600 GT kaufen, sollten Sie von der Preisentwicklung abhängig machen. Daniel Möllendorf

**Info: www.nvidia.de**

## TEST: AMD 780G

# Schrittmacher

**AMDs neuer Platinen-Chipsatz 780G verfügt über die integrierte Grafikeinheit Radeon HD3200. Damit läuft CS: Source in 1.024x768 mit 66 Bildern pro Sekunde.**

HAUPTPLATINE | Der Vorgänger-Chip 690G erreicht nur 31 Bilder pro Sekunde. *Crysis* ist mit dem 780G jedoch in keiner Einstellung spielbar. Die eigentliche Stärke des 780G liegt in der Wiedergabe von HD-Filmen: Die integrierte Grafik nimmt nämlich dem Prozessor die Arbeit ab und berechnet alle wichtigen Video-Formate. So lief die HD-DVD *Riddick* in der „Full-HD"-Auflösung 1.920x1.080 ruckelfrei bei nur 34 Prozent Prozessorlast (Athlon 64 X2 4200+). Mit dem 690G sind es hingegen 83 Prozent. Der Prozessor wird somit wärmer, braucht einen lauteren Lüfter und mehr Strom. Grundsätzlich ist der Stromverbrauch mit dem 780G niedriger als beim Vorgänger. Daniel Möllendorf

**Info: www.amd.com/de-de**




Die erste 780G-Platine kommt von Gigabyte. Dank Hybrid-Crossfire arbeiten die Grafikkarte und der Grafikchip der Platine sogar zusammen.

## GEWINNSPIEL

# Raus die Maus!

PC ACTION und Logitech verlosen sechs Spielermäuse. Alles nur für Sie!

Spieler vertrauen Logitech. Kein Wunder: Die Mäuse sind absolut präzise (2.000 oder 3.200 Dpi), liegen optimal in der Hand und haben gut erreichbare Seitentasten.

**Wo liegen die Seitentasten?**
**a) An der Seite**
**b) An der Saite**
**c) Bei Dortmund**

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.




# LIES MICH!

## Neuer 3D Mark läuft nur einmal

**Benchmark** | 3D Mark Vantage läuft in der kostenlosen Version nur ein einziges Mal durch. Hobby-Tester müssen deshalb zur unter fünf Euro kostenden Lizenz greifen. Damit kann der neue 3D Mark dann beliebig oft in den Standardeinstellungen ausgeführt werden – Einstelloptionen bietet erst eine teurere Version. Zudem brauchen Sie Windows Vista und eine DX10-fähige Grafikkarte, um die beeindruckenden Benchmark-Szenen überhaupt zu starten. (DM)



**Info: www.futuremark.com**

## Breitbildmonitore derzeit besonders günstig

**Monitore** | Fast alle aktuellen Spiele bieten eine Breitbild-Auflösung samt größerem Bildausschnitt. Erfreulich für Spieler: Breitbild-Flachmänner mit 20 oder 22 Zoll sind in den vergangenen Wochen deutlich günstiger geworden. So kostet der Acer Value Line AL2016WBSD (20 Zoll) nur 175 Euro – im Januar waren es noch rund 200 Euro. Der Preis des Viewsonic Optiquest Q22WB (22 Zoll) ist sogar von 225 auf 180 Euro gesunken. Für die aktuelle Referenz, den PG221 von Asus, zahlen Sie 450 statt 480 Euro. Unsere Preis-Leistungs-Empfehlung ist hingegen der Viewsonic VX2240W für 250 Euro (siehe Bild). (DM)



**Info: www.geizhals.at/de**

## Preiswerte SLI-Platinen

**Hauptplatinen** | Nvidias neuer Platinen-Chipsatz Nforce 750i SLI ermöglicht SLI mit zwei Grafikkarten, denen jeweils acht PCI-Express-Bahnen zur Verfügung stehen. Anders als sein Vorgänger 650i SLI unterstützt der neue Chipsatz PCI-E 2.0 und somit die doppelte Bandbreite, sofern Sie eine PCI-E-2.0-fähige Grafikkarte wie die Geforce 8800 GT, die 8800 GTS mit 512 Megabyte oder eine Karte der Geforce-9-Reihe verwenden. Zwei 8800-GT-Karten sind daher auf dem 750i SLI bis zu 20 Prozent schneller als auf dem 650i SLI. Entsprechende Platinen sind bereits für rund 120 Euro verfügbar. (DM)



**Info: www.nvidia.de**

## Übertaktungsweltrekord mit 6.121 Megahertz

**Übertakten** | Übertaktungsprofi Michael „no_name" Schnetzer hat mit einem Core-2-Extreme-QX9650-Prozessor (Standardtakt: drei Gigahertz) samt Flüssigstickstoff-kühlung den Weltrekord im Benchmark Super Pi erreicht. Das Ergebnis im wichtigen 1M-Test: 7,437 Sekunden. Der Test berechnet die Nachkommastellen bei der Kreiszahl Pi. Der ehemalige Weltrekord lag bei 7,453 Sekunden. (DM)



**Info: www.awardfabrik.de**



Als Käufer eines Komplettsystems erwartet Sie neben einem schmucken Äußeren vor allem leistungsstarke Technik im Inneren.

## PC-KOMPLETTSYSTEME IM TEST

# Ganz oder gar nicht

**Wer sich einen Komplett-PC kaufen will, steht vor einer Masse von Angeboten. Wir zeigen, wie Sie Ihr sauer Erspartes am besten anlegen.**

Geht es an den Kauf eines neuen Computers, setzen sich viele zuerst einmal ein Preislimit und versuchen, für dieses Geld den Prozessor mit den meisten Gigahertz, die größte Festplatte und die vermeintlich schnellste Grafikkarte zu ergattern. Doch nicht immer bekommen Sie damit den besten PC, der zu Ihren eigenen Bedürfnissen und Ansprüchen passt. So eignet sich ein optimaler Spielerechner nicht zwangsläufig auch bestens für die Bildbearbeitung, während sich der Media-Center-PC nicht unbedingt als eine Rakete bei aktuellen Spieletiteln herausstellt. Auf den folgenden Seiten treten Komplett-PCs zwischen 1.300 und 1.600 Euro an, um zu zeigen, welche Leistungswerte man aktuell in dieser Preisregion von einem Rechner erwarten kann. Alle Kandidaten durchliefen in unserem Labor einen einheitlichen Testparcours.

### DIE WERTUNGSKRITERIEN

Zu Beginn ermitteln wir den Windows-Leistungsindex. Damit gibt Windows Vista die Leistungsfähigkeit des PCs an, indem es Prozessor, Speicher, Grafikkarte und die Festplatte prüft und Wertungen von 1,0 bis 5,9 vergibt – wobei 5,9 den Höchstwert markiert. Zwar gibt uns dieser Zahlenwert keine wirklich vergleichbaren Ergebnisse an die Hand, doch als erste grobe Orientierung funktioniert der Index gut. Die Lese- und Schreibleistung der Festplatte ermittelten wir mit dem Diagnose-Programm HDTach, Leistungswerte von Prozessor und Grafikkarte lieferte uns der Benchmark 3DMark06. Abschließend haben wir noch die Lautheit in Sone gemessen, die von einem PC unter Last und im Leerlauf ausgeht – schließlich sollte er im Stillen seine Arbeit verrichten und nicht durch störende Geräusche negativ auffallen.

Alexander Bohnsack

## Fertig-PC oder basteln?

Wenn es an die Anschaffung eines neuen Rechners geht, stehen viele vor der Entscheidung, ob sie einen fertigen Komplett-PC kaufen oder selbst Hand anlegen, um sich ihr Wunschgerät zusammenzustellen. Sollten Sie nur über wenig handwerkliches Geschick verfügen und keinerlei Erfahrung im Umgang mit Elektronik-Bauteilen mitbringen, ist es besser, zu einem Komplett-PC zu greifen. Dann erhalten Sie meist ein Gerät aus einem Guss, mit bereits installiertem Betriebssystem und im Idealfall sogar mit aktuellen Gerätetreibern für die eingebaute Hardware. Viele Komplett-PC-Hersteller bieten die Möglichkeit, sich einen PC aus verschiedenen zur Wahl stehenden Komponenten zusammenzustellen. So kommt man auch zu einem PC mit entsprechender Wunschkonfiguration. Bastler, die sich auskennen und Spaß am Selbstbau haben, greifen nach wie vor besser zum Schraubenzieher.

## Zwei oder vier Kerne?

Eine andere wichtige Frage, die sich mit der Einführung von Mehrkern-Prozessoren immer stärker aufdrängt, ist, ob vier Prozessorkerne eine höhere Leistung bringen als ihre Gegenstücke mit nur zwei. Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten. Video- und Bildbearbeitungsprogramme profitieren in der Tat schon jetzt von Vierkern-Prozessoren, selbst wenn diese mit einer niedrigeren Taktfrequenz arbeiten als ihre Zweikern-Verwandten. Die meisten aktuellen Programme jedoch – dazu zählen auch Office-Anwendungen und Spiele – sind bisher nur für Ein- bis bestenfalls Zweikern-Prozessoren optimiert. Hier profitieren Sie bei der Leistung meist eher von einem Zweikern-Modell mit höherer Taktfrequenz. Die Wahl zwischen Zwei- und Vierkern-Prozessoren sollte also eindeutig von den Programmen abhängen, welche Sie am häufigsten nutzen.

FLÜSTERLEISER KRAFTPROTZ

# Combat Ready! Q6600




**UNSER URTEIL**

**Kaufen, …** wenn Sie einen schnellen PC zum fairen Preis wollen.
**Nicht kaufen, …** wenn Sie auch mit weniger Leistung auskommen.

**FAZIT**

Ein PC mit hervorragenden Leistungswerten zu einem attraktiven Preis.

**Combat Ready! Q6600**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 1.300,- |
| PREIS/LEISTUNG | Sehr gut |
| INFO | www.greycomputer.de |

| WINDOWS-LEISTUNGSINDEX | GESAMTWERTUNG |
|---|---|
| 5,0 | 1,55 |

**Sie suchen die ideale Kombination aus Preis und Leistung? Bitte, da haben wir etwas für Sie auf Lager:** Mit den Computern der Marke Combat Ready! richtet sich Grey Computer vor allem an Spieler. Doch bis auf ein Totenkopfsymbol auf der Seitenklappe und dem verchromten Markenlogo wirkt die Optik des PC-Gehäuses angenehm zurückhaltend. Befeuert wird das sehr gut verarbeitete Testmodell von einem Intel Core 2 Quad 6600. Vier Kerne mit einem Takt von je 2,4 Gigahertz sorgen für ausreichende Leistungsreserven sowohl beim Spielen als auch bei anderen Anwendungen. Dem Prozessor stehen 2 Gigabyte DDR2-800 Hauptspeicher zur Seite. Daten werden auf einer 500 Gigabyte fassenden Festplatte abgelegt. Die durchschnittliche Leserate von 69,7 Megabyte pro Sekunde kann sich ebenfalls sehen lassen.

## GRAFIKLEISTUNG SATT

Das eigentliche Schmuckstück des Rechners ist allerdings die Grafikkarte. Im Gegensatz zur Konkurrenz bestückt Grey Computer den COMBAT READY! Q6600 mit einer Geforce 8800 GTX, bei der Hersteller Evga an der Taktschraube gedreht hat (626 Megahertz Chip- und 1.000 Megahertz Speichertakt). Selbst anspruchsvolle Grafikanwendungen wie Photoshop und Spiele wie *Crysis* zwingen diese Grafikkarte kaum in die Knie. Im 3DMark06 liefert das System 11.764 Punkte. Nur der rund 400 Euro teurere *Crysis*-PC von Ultraforce erzielt mehr.

## LEISETRETER

Wer erwartet, dass die Grafikkarte den Lärmpegel des Rechners in die Höhe treibt, sollte angenehm überrascht sein. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone unter Last ist der Combat Ready! das leiseste System im Testfeld. Dieser PC ist ein Wolf im Schafspelz. Leise, aber leistungsfähig und schnell – und das zu einem fairen Preis. An der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen Testkandidaten messen lassen. Die Kabel hat Grey Computer sauber verlegt und die verwendeten Komponenten perfekt aufeinander abgestimmt. Auch die Treiber sind bei Auslieferung auf dem neuesten Stand. Dieser PC lässt keine Wünsche offen – ein klarer Fall von Testsieg.



LEISE DIVA OHNE ALLÜREN

# Cyber-System TX Silence

**Nomen est omen: Dieser PC ist nicht nur leise und besitzt ein ansprechendes Äußeres – auch die Leistung der Hardware im Inneren stimmt.**

Das edel anmutende Gehäuse verströmt den Charme zeitloser Eleganz. Optisch macht das Modell TX Silence unter und neben dem Schreibtisch eine sehr gute Figur. Dieser Eindruck wird durch die sehr gute Verarbeitungsqualität noch unterstrichen – weder klappert noch rattert es.

## ZWEI KERNE SIND GENUG

Die Rechenarbeit übernimmt ein Intel Core 2 Duo E6750, dessen zwei Prozessorkerne mit jeweils 2,6 Gigahertz Taktfrequenz arbeiten. Für anspruchsvolle Anwendungen und aktuelle Spiele ist damit ausreichend Leistung vorhanden. 2 Gigabyte DDR2-800-Hauptspeicher stehen dem System zur Verfügung. Windows Vista läuft mit dieser Speichermenge zur Hochform auf, sodass flüssiges Arbeiten unter Microsofts aktuellem Betriebssystem zu keiner Zeit beeinträchtigt ist. Daten finden im TX Silence auf der 500 Gigabyte fassenden Festplatte genügend Platz.

## FÜR SPIELE GERÜSTET

Für die Farben- und Bilderpracht ist im Cyber-System-PC die aktuelle Nummer 2 unter den Grafikkarten aus dem Hause Nvidia zuständig. Mit der Geforce 8800 GTX sind Sie für Photoshop und Co. sowie Direct-X-10-Spiele vom Schlag eines *Hellgate: London* oder *Crysis* noch gut gerüstet. Gute 10.646 Punkte errechnet der Benchmark 3DMark06 für die Grafikleistung des TX-Silence-Systems. Zwar ist die Grafikkarte nicht als Radaubruder bekannt, doch rückt sie unter Last manchen PC akustisch in den Vordergrund. Cyber-System nimmt allerdings das Wort Silence im Produktnamen sehr ernst und hat dem Rechner Manieren beigebracht. Mit einer gemessenen Lautheit von 0,5 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone unter Last ist diese Maschine nur einen Tick lauter als der Testsieger. An der Verarbeitung gibt es nichts zu kritisieren. Ein Blick ins Gehäuseinnere zeigt, dass der Hersteller hier sehr sorgfältig zu Werke ging. Selbst der Festplatte spendierte er eine eigene, geräuschgedämmte Hülle. Letztlich ist der TX Silence zwar der teuerste Rechner im Testfeld, doch für die gebotene Leistung ist das durchaus gerechtfertigt.

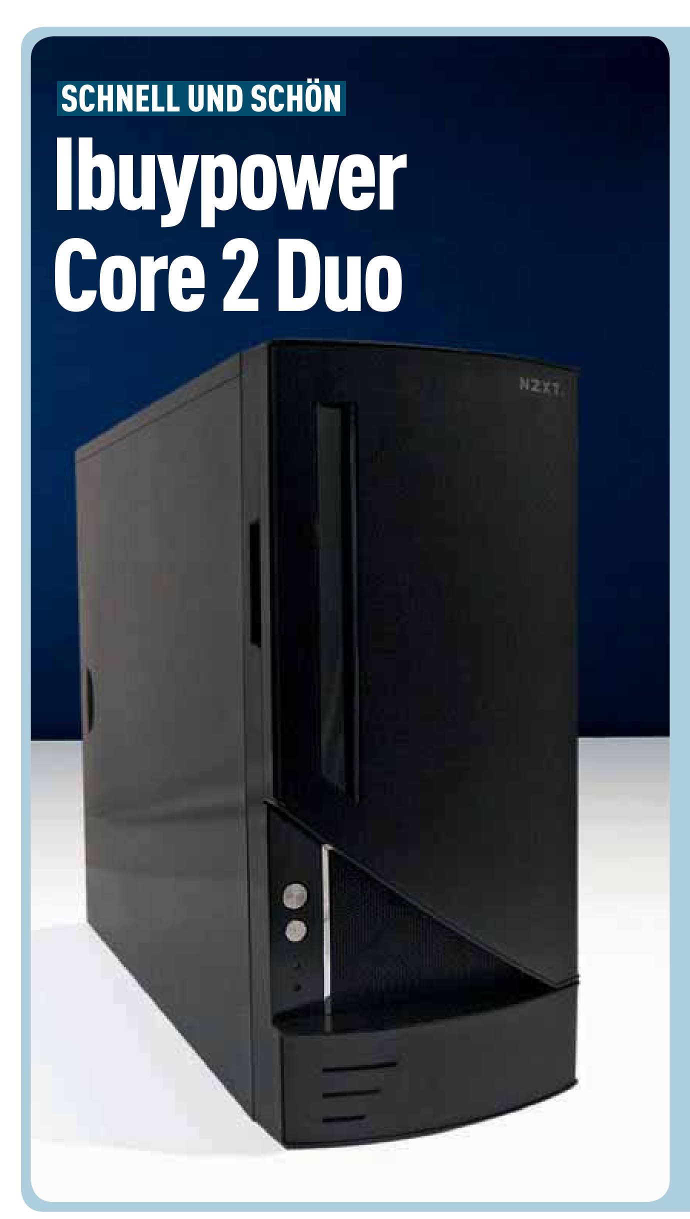
**Cyber-System TX Silence**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 1.600,- |
| PREIS/LEISTUNG | Befriedigend |
| INFO | www.cyber-system.de |
| WINDOWS-LEISTUNGSINDEX | GESAMTWERTUNG |
| 5,5 | 1,80 |



KOMPLETT-PC MIT KLANGVOLLEM NAMEN

# Commodore Gaming Lauch PC




SCHNELL UND SCHÖN

# Ibuypower Core 2 Duo

**Die Optik ist ansprechend und die Leistung sehr ordentlich. Wen das laute Betriebsgeräusch nicht stört, der kann hier zuschlagen.**

Wie alle anderen Test-PCs hebt sich auch der Ibuypower in der von uns getesteten Core-2-Duo-Konfiguration vom gewohnten Gehäuse-Einerlei angenehm ab. Durch die Öffnungen des in glänzendem Schwarz gehaltenen Kastens schimmert blaues Licht. Das Datenblatt des PCs lässt auf akzeptable Leistungswerte schließen. Hersteller Ibuypower bestückt unser Testmuster mit einem Intel Core 2 Duo E6850, dessen zwei Prozessorkerne mit einer Taktfrequenz von 3,0 Gigahertz rechnen. Zwei Gigabyte DDR2-800-Hauptspeicher sorgen mit dafür, dass die Arbeit am PC nicht ins Stocken gerät. Zwar erreicht die nur 250 Gigabyte fassende Festplatte mit 13,1 Millisekunden den besten Wert bei der mittleren Zugriffszeit. Das gute Bild wird jedoch durch die schwächste durchschnittliche Datentransferrate von nur 53,8 Megabyte pro Sekunde getrübt.

### SCHON WIEDER EINE 8800 GTX

Wie beim Cyber-System TX Silence verhilft auch dem Komplett-PC von Ibuypower eine Geforce 8800 GTX mit insgesamt 768 Megabyte Videospeicher zu absolut brauchbarer Grafikleistung. Weder anspruchsvolle Anwendungen wie Adobes Photoshop noch Spiele der Kategorie *Crysis* oder *Hellgate: London* bringen diese Grafikkarte wirklich in Bedrängnis. Das belegen 11.080 Punkte im synthetischen Grafik-Benchmark 3DMark06 – immerhin ist dies der zweitbeste Wert in unserem Testfeld.

### UNÜBERHÖRBAR

Leider hört man dem Rechner von Ibuypower seine Leistung auch an. Mit Werten von 2,4 Sone im Leerlauf und bis zu 3,1 Sone unter Last nimmt man den PC schon als störende Geräuschquelle am Schreibtisch wahr. Die Verarbeitung des Ibuypower-PCs mit Core-2-Duo-Leistungszentrale lässt dagegen keine Wünsche offen. Die Kabel hat der Anbieter im Gehäuseinneren ordentlich verlegt. Auch die zum Lieferzeitpunkt aktuellen Treiber für die Grafikkarte waren installiert. Mit einer schnelleren Festplatte und einer leiseren Geräuschkulisse wäre in diesem Test sicher eine bessere Platzierung möglich gewesen.

**Ibuypower Core 2 Duo**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 1.400,- |
| PREIS/LEISTUNG | Befriedigend |
| INFO | www.ibuypower.de |
| WINDOWS-LEISTUNGSINDEX | 5,7 |
| GESAMTWERTUNG | 2,15 |

**Commodores Comeback gelingt nur bedingt. Dem edlen Design steht eine Leistung gegenüber, die den hohen Preis nicht rechtfertigt.**

Bei den älteren Semestern unter den Computerspielern weckt der Name Commodore immer noch freudige Erinnerungen an durchgedaddelte Nächte sowie eine Fülle an Spielen, die allesamt auf dem alten C64 oder später dem Commodore Amiga liefen und für reichlich Spielspaß sorgten. An diese frühe und goldene Ära der Computerzeit will die heutige Marke Commodore wieder anknüpfen – unter anderem mit edlem Design, leistungsfähigen Bauteilen und guter Verarbeitung.

### SOLIDE TECHNIK

Bei der Rechenzentrale setzt Commodore auf einen Core-2-Quad-Prozessor aus dem Hause Intel. Dessen vier Kerne takten jeweils mit einer Frequenz von 2,4 Gigahertz. 2 Gigabyte DDR2-800-Hauptspeicher gehören aktuell zur Standardausstattung eines Rechners mit Windows Vista oder XP als Betriebssystem. Bei der mittleren Zugriffszeit belegt die verschraubte 500-Gigabyte-Festplatte mit 16,6 Millisekunden zwar den letzten Platz, punktet dafür aber mit einer guten Leserate von 62,2 Megabyte pro Sekunde. Mit 9.293 Wertungspunkten für die Grafikleistung im synthetischen Benchmark 3DMark06 hinkt das Commodore-System den getesteten Komplett-PCs der Konkurrenz auffällig hinterher. Verantwortlich für diesen Abstand ist die verwendete Grafikkarte.

### AM FALSCHEN ENDE GESPART

Im Commodore Gaming Launch PC steckt die kleinste Karte aus Nvidias 8800er-Familie. Im Vergleich zu den 3D-Beschleunigern in den anderen Systemen kommt die Geforce 8800 GTS hier mit 320 statt 768 Megabyte Videospeicher, weniger Shader-Einheiten, niedrigeren Taktfrequenzen und dem alten G80-Chip aus. Leider fällt der Commodore-PC auch akustisch aus dem Rahmen. 3,3 Sone im Leerlauf und bis zu 3,8 Sone unter Last sorgen beim Spielen für unangenehme Hintergrundgeräusche. Mit einer schnelleren Grafikkarte und mehr Feinschliff bei der Akustik könnte sich der Commodore aber auch unter heutigen Computernutzern Freunde machen. Die Verarbeitung ist jedoch über jeden Zweifel erhaben.

**Commodore Gaming Launch PC**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 1.300,- |
| PREIS/LEISTUNG | Ausreichend |
| INFO | www.alternate.de |
| WINDOWS-LEISTUNGSINDEX | 5,0 |
| GESAMTWERTUNG | 2,85 |


Bei Anbietern wie Grey Computer und Ibuypower können Sie die Komponenten für Ihren PC selbst zusammenstellen.

## PC-Komplett-systeme im Überblick



| MODELL | Combat ready! Q6600 | TX Silence | Core 2 duo | Gaming Launch PC |
|---|---|---|---|---|
| Hersteller | Grey Computer | Cyber-System | Ibuypower | Commodore |
| Preis | ca. € 1.300 | ca. € 1.600 | ca. € 1.400 | ca. € 1.300 |
| Info | www.greycomputer.de | www.cyber-system.de | www.ibuypower.de | www.alternate.de |
| Betriebssystem | Windows Vista Home Premium | Windows Vista Home Premium | Windows Vista Home Premium | Windows Vista Home Premium |
| Prozessor | Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz | Intel Core 2 Duo E6750 2,6 GHz | Intel Core 2 Duo E6850 3,0 GHz | Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz |
| Hauptspeicher | 2 GB DDR2-800 | 2 GB DDR2-800 | 2 GB DDR2-800 | 2 GByte DDR2-800 |
| Grafik | Geforce 8800 GTX mit 626 MHz/1.000 MHz (Chip/Speicher) | Geforce 8800 GTX | Geforce 8800 GTX | Geforce 8800 GTS 320 MB (G80-Grafikchip) |
| Festplatte | 500 GB | 500 GB | 250 GB | 500 GB |
| Soundkarte | Onboard | Onboard | Onboard | Onboard |
| Windows-Leistungsindex | 5,0 | 5,5 | 5,7 | 5,0 |
| 3DMark06 | 11.764 | 10.646 | 11.080 | 9.293 |
| Mittlere Zugriffszeit | 14,1 ms | 14,8 ms | 13,1 ms | 16,6 ms |
| Durchschnittliche Leserate | 69,7 MB/s | 69,5 MB/s | 53,8 MB/s | 62,2 MB/s |
| Lautheit | 0,4 bis 0,9 Sone | 0,5 bis 0,9 Sone | 2,4 bis 3,1 Sone | 3,3 bis 3,8 Sone |
| **FAZIT** | Wertung: 1,55<br>+ Leistung<br>+ Verarbeitung<br>+ Lautheit | Wertung: 1,80<br>+ Leistung<br>+ Lautheit<br>– Preis | Wertung: 2,15<br>+ Leistung<br>+ Verarbeitung<br>– Lautheit | Wertung: 2,85<br>+ Verarbeitung<br>– Grafikkarte zu leistungsschwach<br>– Lautheit |

## Es geht auch anders









### ULTRAFORCE CRYSIS SPECIAL EDITION

Der *Crysis*-PC ist zwar 400 Euro teurer, dafür kommen zwei Geforce-8800-GT-Karten mit 512 Megabyte Speicher im SLI-Modus zum Einsatz. Die Daten verarbeitet ein auf 3 Gigahertz übertakteter Q6600 mit vier Kernen. Passend dazu laufen auch die 2 Gigabyte Arbeitsspeicher auf 1.000 Megahertz. Im Windows-Betrieb ist der Rechner mit 0,9 Sone zwar hörbar, aber noch nicht störend. Eine Festplatte mit 500 Gigabyte Speicherplatz sorgt für eine gute Datendurchsatzrate von 70,3 Megabyte pro Sekunde. Die Grafikleistung ist spitze – im 3DMark06 erreicht der PC 16.331 Punkte.

**Preis:** ca. € 1.700
Info www.ultraforce.de

### COMTECH SYNTESIS INTEL CORE 2 DUO

Dieser PC mit Intels neuem Core-2-Duo-Modell E8500, 4 Gigabyte Hauptspeicher und einer Geforce 8800 GT mit einem Gigabyte Videospeicher ist im Windows-Betrieb mit 1,4 Sone zwar hörbar, das wirkt aber nicht störend. Im Spielbetrieb steigt die Systemlautstärke auf 1,6 Sone, was noch ein guter Wert ist. Die 500-Gigabyte-Festplatte arbeitet mit einer Zugriffszeit von 14 Millisekunden und einer durchschnittlichen Datenübertragungsrate von 70 Megabyte pro Sekunde flott. Das System erreicht zudem eine noch gute Grafikleistung mit einem Wert von 11.252 3DMark-Punkten.

**Preis:** ca. € 1.200
Info www.comtech.de

### ATELCO 4GAMEZ!

Für gerade einmal 1.200 Euro stellt Atelco den ATELCO 4gamez! mit fast den gleichen Hardwarekomponenten wie Ibuypower seinen Core 2 Duo zusammen. Auch hier verrichtet ein Core 2 Duo E6850 mit einer Taktfrequenz von 2 x 3,0 Gigahertz die Arbeit. Ihm zur Seite stehen zwei GByte DDR2-800-Hauptspeicher. Für die Grafikabteilung ist eine Geforce 8800 GTX mit 768 Megabyte Videospeicher verantwortlich. Dementsprechend gute 11.012 Punkte vergibt der 3DMark06. Mit 1,9 Sone im Leerlauf und 2,3 Sone unter Last macht das System deutlich auf sich aufmerksam.

**Preis:** ca. € 1.200
Info www.atelco.de

### PCWORLD – WHISPERPOWER GAMES4U INTEL

Unter der Haube des Whisperpower von PC-World sorgen eine Geforce 8800 GTS mit neuer G92-Rechenzentrale und 512 Megabyte Speicher sowie ein Core 2 Duo E6850 mit 3 Gigahertz für gute Systemleistung. Die Festplatte ist schwingungsgedämpft aufgehängt und gibt kaum Vibrationen an das Gehäuse weiter. Daher ist der PC im Windows-Betrieb mit 0,8 Sone kaum hörbar. Nach längerem Spielen steigt die Lautstärke allerdings auf 1,4 Sone an. Die Kombination aus Prozessor und Grafikkarte ermöglicht eine gute Grafikleistung mit 9.568 Punkten im 3DMark06.

**Preis:** ca. € 1.300
Info www.pc-world.de

# So läuft's wie geschmiert

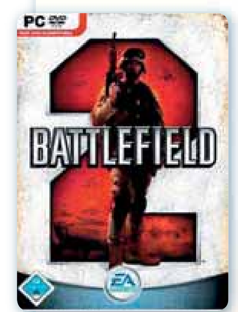
## Assassin's Creed




- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E 6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkern-prozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX-10-Grafikkarte ist auch Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

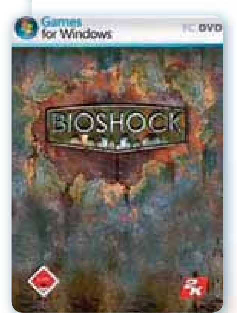
## Battlefield 2




- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

## Bioshock

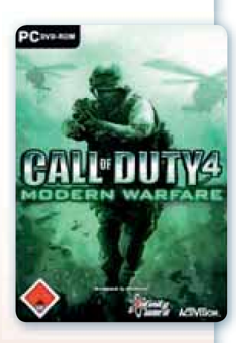



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/ Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX-10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Sind Sie bereits mit der DX-9-Optik zufrieden, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

## Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)




Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

## Company of Heroes: Opposing Fronts

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)




Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkern-Prozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX-10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX 9.

## Crysis

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)




Unter DX 10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikern-Prozessor ist Pflicht, ein Vierkern-Modell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

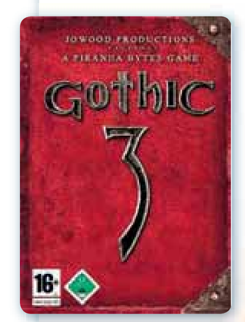
## Frontlines: Fuel of War




- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD2900 XT/HD3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 usus, garantiert erst ein Zweikern-Prozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

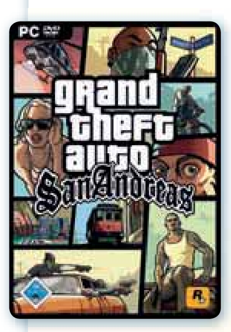
## Gothic 3




- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

## Grand Theft Auto: San Andreas




- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/ Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA: San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO lässt sich die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF der Maximalwert wählen.

**Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.**




## Half-Life 2: The Orange Box




- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

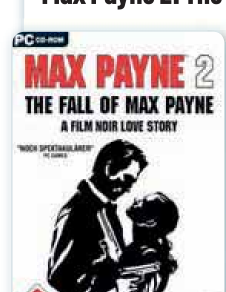
## Hellgate: London




- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX-10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

## Max Payne 2: The Fall of Max Payne




- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

## Need for Speed: Pro Street

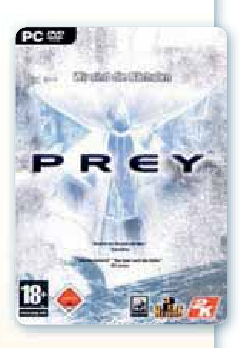
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)




Die Hardware-Anforderungen sind kaum gestiegen. Ein Zweikern-Prozessor der Einsteiger- und eine Grafikkarte der Mittelklasse sorgen für ruckelfreien Rennbetrieb. Stimmt die Leistung nicht, schalten Sie die Umgebungsschatten aus oder verringern Sie die Qualität der Beleuchtung.

## Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)




Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

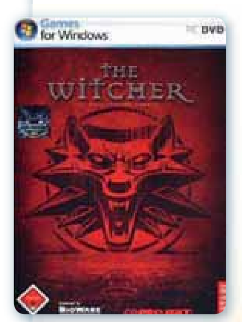
## S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)




Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

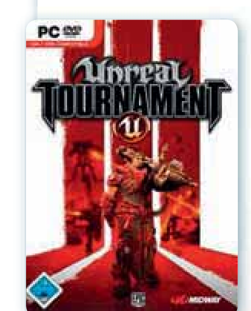
## The Witcher




- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikern-Prozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

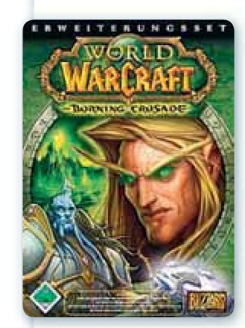
## Unreal Tournament 3




- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkern-Prozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX 10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX-10-Karte.

## World of Warcraft: The Burning Crusade




- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

# Das sind geile Teile!

**Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!**

## GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

### AGP-KARTEN



| | Preis | Grafikchip | Speicher (MB) | Takt (Chip/RAM) | PS-ALUs/VS*** | Lautheit (2D/3D) | 1.280x1.024, kein AA/AF* | 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Powercolor Radeon X1950 Pro | ca. € 120,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 (1,4 ns) | 574/682 MHz | 36/8 | 1/1 Sone | 40 Fps | 30,5 Fps | 2,99 |
| ▶ Gecube Radeon X1950 Pro | ca. € 140,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 (1,4 ns) | 574/689 MHz | 36/8 | 4,4/4,4 Sone | 40 Fps | 30,5 Fps | 3,29 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 220,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 (1,4 ns) | 375/600 MHz | 32/6 | 1,1/2,9 Sone | 21,9 Fps | 16 Fps | 3,39 |

### PCI-EXPRESS-KARTEN

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MB) | Takt (Chip/RAM) | PS-ALUs/VS*** | Lautheit (2D/3D) | 1.280x1.024, kein AA/AF* | 1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Xfx GF 8800 Ultra 650M | ca. € 560,- | Geforce 8800 Ultra | 768 DDR3 (0,8 ns) | 648/1.134 MHz | 128/max. 128 | 0,8/3,1 Sone | 91,5 Fps | 78,1 Fps | 1,91** |
| Asus EN8800GTX | ca. € 300,- | Geforce 8800 GTX | 768 DDR3 (1,1 ns) | 575/900 MHz | 128/max. 128 | 0,7/1,1 Sone | 87,7 Fps | 71,2 Fps | 1,93** |
| Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH | ca. € 300,- | Geforce 8800 GTX | 768 DDR3 (1,1 ns) | 575/900 MHz | 128/max. 128 | 0,7/1,1 Sone | 87,7 Fps | 71,2 Fps | 1,94** |
| Point of View 8800 GTS Exo Edition | ca. € 300,- | Geforce 8800 GTS | 512 DDR3 (1,0 ns) | 702/999 MHz | 128/max. 128 | 0,4/0,5 Sone | 87,5 Fps | 70,9 Fps | 1,98 |
| Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1 | ca. € 270,- | Geforce 8800 GT | 512 DDR3 (1,0 ns) | 679/950 MHz | 112/max. 112 | 0,5/0,5 Sone | 86,8 Fps | 62,6 Fps | 1,99 |
| Gainward Bliss 8800GTS PCX | ca. € 240,- | Geforce 8800 GTS | 512 DDR3 (1,0 ns) | 648/972 MHz | 128/max. 128 | 0,5/0,5 Sone | 87,3 Fps | 70,6 Fps | 2,01 |
| ▶ Xpertvision 8800 GT Sonic | ca. € 220,- | Geforce 8800 GT | 512 DDR3 (1,0 ns) | 648/950 MHz | 112/max. 112 | 0,3/0,5 Sone | 86,5 Fps | 62,3 Fps | 2,01 |
| MSI NX8800GTS-T2D512E-OC | ca. € 260,- | Geforce 8800 GTS | 512 DDR3 (1,0 ns) | 729/972 MHz | 128/max. 128 | 0,4/0,5 Sone | 87,6 Fps | 71,4 Fps | 2,02 |
| MSI NX8800GT T2D512E-OC | ca. € 200,- | Geforce 8800 GT | 512 DDR3 (1,0 ns) | 663/950 MHz | 112/max. 112 | 0,6/0,8 Sone | 86,6 Fps | 62,4 Fps | 2,03 |
| Sapphire Atomic HD3870 512M | ca. € 260,- | Radeon HD3870 | 512 DDR4 (0,8 ns) | 824/1.197 MHz | 320/64 | 0,9/0,9 Sone | 72,5 Fps | 51,1 Fps | 2,47 |
| Sapphire HD2900 XT | ca. € 330,- | Radeon HD2900 XT | 512 DDR3 (1,0 ns) | 743/828 MHz | 320/64 | 0,3/3,4 Sone | 73 Fps | 52 Fps | 2,52** |
| MSI RX3870-T2D512E-OC | ca. € 180,- | Radeon HD3870 | 512 DDR4 (0,8 ns) | 800/1.126 MHz | 320/64 | 0,5/0,5 Sone | 71,6 Fps | 52 Fps | 2,57 |
| Gecube Radeon HD3850 XTurbo III | ca. € 150,- | Radeon HD3850 | 512 DDR3 (1,1 ns) | 700/850 MHz | 320/64 | 0,6/0,6 Sone | 67,5 Fps | 37,4 Fps | 2,78 |
| MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD | ca. € 120,- | Geforce 8600 GTS | 256 DDR3 (1 ns) | 675/1.008 MHz | 32/max. 32 | Passiv | 41,4 Fps | 22,4 Fps | 3,39** |
| Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A | ca. € 130,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 (1,4 ns) | 581/702 MHz | 36/8 | 0,2/0,2 Sone | 37,9 Fps | 20,1 Fps | 3,55** |
| Gigabyte GV-RX26T256H | ca. € 75,- | Radeon HD2600 XT | 256 DDR3 (1,3 ns) | 800/800 MHz | 120/24 | Passiv | 37,5 Fps | 18,4 Fps | 3,56** |
| Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX | ca. € 75,- | Geforce 8600 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 620/800 MHz | 32/max. 32 | 2,3/2,3 Sone | 34,2 Fps | 19,2 Fps | 3,73** |

## HAUPTPLATINEN

### SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Sonstige Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gigabyte X38-DQ6 | ca. € 200,- | X38 | F4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,39 |
| Gigabyte P35-DS4 | ca. € 120,- | P35 | F4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| ▶ Gigabyte P35-DS3P | ca. € 110,- | P35 | F2/1.1 | - | 3 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,44 |
| Asus P5W DH Deluxe | ca. € 130,- | 975X | 0701/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb. | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Abit IX38 Quad GT | ca. € 170,- | X38 | 1.2/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,51 |
| Gigabyte P35-DS3 | ca. € 80,- | P35 | F4/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 6x SATA | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,53 |
| Asus P5N-E SLI | ca. € 85,- | Nforce 650i SLI | 0602/1.01G | - | 2 | x16 (2), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,61 |
| MSI P6N SLI-FI | ca. € 90,- | Nforce 650i SLI | 2.0/1.0 | - | 2 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA | Ausreichend | Passiv | Probleme mit MDT | Bestanden | 1,67 |
| Abit IP35-E | ca. € 70,- | P35 | 1.1/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,72 |
| Asrock 4CoreDual-VSTA | ca. € 50,- | PT880 Ultra | 1.30/1.00 | 1 | 4 | x16 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 2x SATA, AGP-Steckplatz | Ausreichend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,45 |

### SOCKEL AM2 – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Sonstige Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi | ca. € 130,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,37 |
| Asus Crosshair | ca. € 150,- | Nforce 590 SLI | 0121/1.04G | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post. | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| Gigabyte MA790FX-DQ6 | ca. € 190,- | 790FX/SB600 | F3C/1.0 | - | 2 | x16 (4), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| ▶ Gigabyte M57SLI-S4 | ca. € 75,- | Nforce 570 SLI | F5/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,55 |
| Asus M2R32-MVP | ca. € 75,- | RD580/SB600 | 0607/1.02G | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA, 2x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,59 |
| MSI K9N4 SLI | ca. € 75,- | Nforce 500 SLI | 1.2/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | 1,7 Sone | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| Asus M2A-VM HDMI | ca. € 55,- | 690G/SB600 | 0502/1.01G | - | 2 | x16 (2), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, HDMI | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,75 |
| Asrock Alivedual-ESATA2 | ca. € 55,- | M1695/NF3 250 | 1.0/1.034 | 1 | 3 | x16(1) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA , AGP-Steckplatz | Befriedigend | Passiv | Kein MDT (800) | Bestanden | 2,07 |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

### DDR-RAM



| | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS | ca. € 90,- | 2x 1.024 MB, DDR400 | 220 MHz DDR, 2,7 Volt | 2,5-3-3-6 | 2,5-3-3-6 | 1,99 |
| ▶ Qimona HY64D6320GU-5-B | ca. € 25,- | 1x 512 MB, DDR400 | 230 MHz DDR, 2,6 Volt | 3-3-3-8 | 2,5-3-3-7 | 2,11 |

### DDR2-RAM



| | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR2-1066 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWIN2X2048-8888C4DF | ca. € 450,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1111 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12 | 4-4-4-12, 2T | 1,51 |
| OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK | ca. € 120,- | 2x 2.048 MB, DDR2-800 | 550 MHz DDR, 2,3 Volt | 4-4-3-15 | 5-5-5-18, 2T | 1,63 |
| Transcend TX1066QLJ-2GK | ca. € 80,- | 1x 1.024 MB, DDR2-1066 | 590 MHz DDR, 2,1 Volt | 5-5-5-18 | 5-5-5-15, 2T | 1,64 |
| G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ | ca. € 90,- | 2x 2.048 MB, DDR2-1000 | 550 MHz DDR, 2,2 Volt | 5-5-5-15 | 4-4-4-12, 2T | 1,65 |
| MSC Cell Shock CS2110650 | ca. € 50,- | 1x 1.024 MB, DDR2-667 | 580 MHz DDR, 2,3 Volt | 5-5-5-15 | 5-5-5-15, 2T | 1,66 |
| Kingston KHX9200D2K2/2G | ca. € 85,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1150 | 590 MHz DDR, 2,3 Volt | 4-4-4-12 | 5-5-5-18, 2T | 1,67 |
| Mushkin 996567+ | ca. € 45,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 570 MHz DDR, 2,2 Volt | 4-5-5-12 | 5-5-5-18, 2T | 1,70 |
| ▶ MDT M2GB-800K | ca. € 35,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 450 MHz DDR, 1,9 Volt | 5-4-4-12 | Nicht möglich | 2,03 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



| | Preis | Schnittstelle | Größe | U/Minute | Lautheit (max.) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen*/Transfer Schreiben* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Spinpoint F1 HD103UJ | ca. € 230,- | SATA II | 1.000 GB | 7.200 | 0,3 Sone/0,5 Sone | 13,9 ms | 32 MB | 91,0 MB/s / 89,4 MB/s | 2,27 |
| Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS | ca. € 220,- | SATA II | 1.000 GB | 7.200 | 0,6 Sone/0,7 Sone | 12,7 ms | 32 MB | 79,6 MB/s / 78,8 MB/s | 2,44 |
| ▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ | ca. € 80,- | SATA II | 500 GB | 7.200 | 0,2 Sone/0,4 Sone | 13,9 ms | 16 MB | 63,2 MB/s / 63 MB/s | 2,78 |

LABORBERICHT

### Benq X2200W

| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| Benq | Ca. € 340,- |
| **WEBSEITE** | **PREIS/LEISTUNG** |
| www.benq.de | Gut |

Mit drei Schnittstellen (D-Sub, DVI, HDMI) sowie einem Audioausgang fällt die Ausstattung des 22-Zoll-Flachmanns mit 16:10-Format spartanisch aus. Dafür überzeugt der für Spieler gut geeignete Monitor in der Praxis mit einem Helligkeitsbereich von 88 bis 297 Candela, einem erweiterten Farbraum, einer sehr guten Bildqualität und einer Reaktionszeit von 21 Millisekunden. (fs)




GESAMT 1,87

### Asus M51S

| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| Asus | Ca. € 1.050,- |
| **WEBSEITE** | **PREIS/LEISTUNG** |
| www.asus.de | Gut |

Die Ausstattung dieses Notebooks ist hochwertig. Ein Core 2 Duo T7500 mit 2,2 Gigahertz, eine Geforce 9500M mit 512 Megabyte Grafikspeicher sowie 2 Gigabyte DDR2-667-Hauptspeicher sorgen für ein flüssiges Spielvergnügen bei *Call of Duty 4* und *UT 3* in 1.024x768. Leider spiegelt der 15,4-Zoll-Bildschirm (16:10) stark. (fs)

GESAMT 2,02

### EKL Alpenföhn Groß Clock'ner

| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| EKL | Ca. € 30,- |
| **WEBSEITE** | **PREIS/LEISTUNG** |
| www.ekl-ag.de | Gut |

Bei diesem für Sockel 775 und AM2 geeigneten Kühler im klassischen Turmdesign (Gewicht: 720 g) liegen die kupfernen Heatpipes direkt auf dem Prozessor. Das sorgt zusammen mit dem 120-Millimeter-Lüfter, der mit 0,2 Sone fast lautlos arbeitet, für eine gute Kühlung. Die Montage geht schnell von der Hand. (fs)

GESAMT 2,39

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 19 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 300,- | DVI-I | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m² | Software-OSD | 1,76 |
| Viewsonic VX922 | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m² | - | 1,80 |
| Benq FP93GX+ | ca. € 195,- | D-Sub, DVI-D | 19 ms | Sehr gut | Gut | 80 bis 230 cd/m² | - | 1,90 |



### 20 BIS 24 ZOLL (16:10)

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll) | ca. € 210,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 70 bis 290 cd/m² | - | 1,97 |
| Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll) | ca. € 255,- | D-Sub, HDMI | 29 ms | Sehr gut | Sehr gut | 57 bis 232 cd/m² | USB-Hub, Audio | 1,97 |
| Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll) | ca. € 375,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut | 66 bis 388 cd/m² | - | 2,00 |



## SOUNDSYSTEME

### STEREO

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dynaudio MC 15 | ca. € 1.000,- | 2 | Keine Angabe | Einfach | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,38 |
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,50 |
| Speed Link Gravity 2.1 SL-8231 | ca. € 40,- | 2+1 | 28 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,90 |



### MEHRKANAL

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Dekoder | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Teufel Concept E Magnum Power Edition | ca. € 160,- | 5+1 | 300 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,54 |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 360,- | 7+1 | 700 Watt | - | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,56 |
| Philips MMS460, 5.1 | ca. € 70,- | 5+1 | 30 Watt | Integriert | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,85 |



## SOUNDKARTEN

| | Preis | Soundchip | Ausgänge | Prozessor-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 60,- | X-Fi | 3x Line-Out, digital | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,28 |
| Asus Xonar D2 | ca. € 130,- | C-Media AV200 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Sehr gering | Gut | Sehr gut | 1,49 |
| Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card | ca. € 155,- | Eigenentwicklung | 4x Line-Out, digital, HD-DAI | Gering | Gut | Sehr gut | 1,78 |



## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G9 | ca. € 65,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 3.200 Dpi | 110-142 Gramm | Ja | Nein | 1,65 |
| Microsoft Habu | ca. € 50,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 2.000 Dpi | 120 Gramm | Ja | Nein | 1,67 |
| Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 7 + Scrollrad | Optisch (LED) | USB | 1.600 Dpi | 110 Gramm | Ja | Nein | 1,70 |

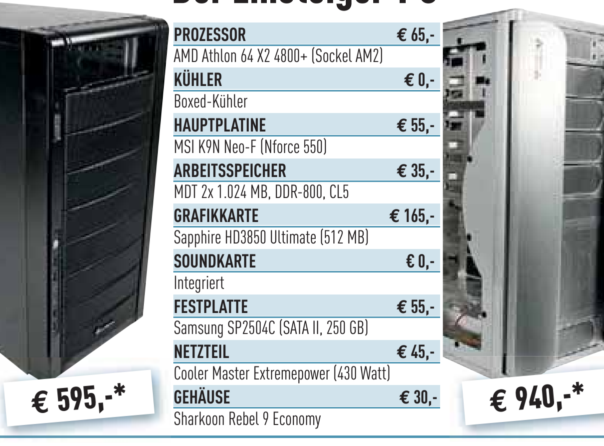


## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Format | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 (Refresh) | ca. € 65,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,42 |
| Logitech G11 | ca. € 40,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 | Vorhanden | Ja | 1,56 |
| Revoltec Fightboard | ca. € 25,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 21 | Vorhanden | Ja | 1,86 |



ENDKRASSE PCS




## Der Einsteiger-PC

| | |
|---|---|
| **PROZESSOR** | **€ 65,-** |
| AMD Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2) | |
| **KÜHLER** | **€ 0,-** |
| Boxed-Kühler | |
| **HAUPTPLATINE** | **€ 55,-** |
| MSI K9N Neo-F (Nforce 550) | |
| **ARBEITSSPEICHER** | **€ 35,-** |
| MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5 | |
| **GRAFIKKARTE** | **€ 165,-** |
| Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB) | |
| **SOUNDKARTE** | **€ 0,-** |
| Integriert | |
| **FESTPLATTE** | **€ 55,-** |
| Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB) | |
| **NETZTEIL** | **€ 45,-** |
| Cooler Master Extremepower (430 Watt) | |
| **GEHÄUSE** | **€ 30,-** |
| Sharkoon Rebel 9 Economy | |

## Der Aufsteiger-PC

| | |
|---|---|
| **PROZESSOR** | **€ 170,-** |
| Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775) | |
| **KÜHLER** | **€ 20,-** |
| Thermaltake Ruby Orb | |
| **HAUPTPLATINE** | **€ 110,-** |
| Gigabyte P35-DS3P (P35) | |
| **ARBEITSSPEICHER** | **€ 35,-** |
| MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5 | |
| **GRAFIKKARTE** | **€ 220,-** |
| Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB) | |
| **SOUNDKARTE** | **€ 0,-** |
| Integriert | |
| **FESTPLATTE** | **€ 80,-** |
| Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB) | |
| **NETZTEIL** | **€ 60,-** |
| Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt) | |
| **GEHÄUSE** | **€ 85,-** |
| Thermaltake Armor Jr. | |

€ 2.050,-*

## Der High-End-PC

| | |
|---|---|
| **PROZESSOR** | **€ 250,-** |
| Intel Core 2 Quad Q9300 (Sockel 775) | |
| **KÜHLER** | **€ 35,-** |
| Scythe Mugen | |
| **HAUPTPLATINE** | **€ 210,-** |
| Asus Maximus Formula Special Edition (X38) | |
| **ARBEITSSPEICHER** | **€ 85,-** |
| Aeneon 2x 1.024 MB DDR2-1066, CL5 | |
| **GRAFIKKARTE** | **€ 560,-** |
| Asus EN8800ULTRA (768 MB) | |
| **SOUNDKARTE** | **€ 170,-** |
| Auzentech X-Fi Prelude 7.1 | |
| **FESTPLATTE** | **€ 80,-** |
| Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB) | |
| **NETZTEIL** | **€ 115,-** |
| Be quiet BQT P7-650W (650 Watt) | |
| **GEHÄUSE** | **€ 240,-** |
| Silverstone TJ09 | |

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

# Ein echter Gewinn!

Preise im Wert von 5.400 Euro locken! Die tollen Gewinne haben Aeneon, Corsair und Samsung zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

## Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

### SPEICHER SATT VON AENEON

Wir verlosen in dieser Ausgabe sechs 2GB-DDR3-Speicherkits von Aeneon. Die Module sind speziell für den Dual-Channel-Betrieb entwickelt worden und verfügen über eine CAS-Latenz von 8. Über die stabile Modulverkleidung soll laut Aeneon die passive Wärmeabgabe noch verbessert werden.

**Gesamtwert: rund € 1.800,-**




**6x**

**XTUNE DDR3-1333 2GB**




### HARDWARE VON CORSAIR

Corsair rundet sein Produktportfolio mit den brandneuen 1.000-Watt-Netzteilen der HX-Serie ab. Die Geräte, die Sie gewinnen können, verfügen über ein modulares Kabelmanagement und bieten eine Garantiedauer von fünf Jahren.
Ebenfalls neu und bei uns zu gewinnen sind zwei Speicherkits aus der „Corsair Partner"-Serie, die speziell für den 790i-Chipsatz von Nvidia entwickelt wurde.

**Gesamtwert: rund € 1.800,-**







**3x**

**HX-1000W (1.000 Watt)**

**2x**

**XMS3 Dominator (2x 1.024 MByte)**




### SAMSUNG DREHT AUF!

In Zeiten von HD-Inhalten und umfangreichen Spieleinstallationen ist Festplattenplatz eigentlich immer rar. Samsung bietet daher mit der Spinpoint-F1-Serie Desktop-Festplatten mit einem Speicherplatz von bis zu einem Terabyte an.
Bei uns können Sie zehn der 750-GByte-Modelle aus der F1-Serie gewinnen. Neben einem SATA-2-Interface für schnellen Datentransfer bieten die HDs eine geringe Zugriffszeit.

**Gesamtwert: rund € 1.800,-**






**10x**

**Spinpoint F1 Desktop (HD753LJ)**

### DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Über welche Schnittstelle werden die F1-Samsung-Festplatten an den PC angeschlossen?

a) TEUFE
b) BEELZEBU
c) SATA
d) LUZIFE




Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **07.05.2008**




COMPUTEC MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG**
**Verleger: Jürg Marquard**

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

**Vorstand** Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

**Chefredakteur/Objektleitung** **Petra Fröhlich**
**Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.)** **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

**Leitende Redakteure** Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
**Redaktion Spiele** Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
**Ständige freie Mitarbeiter** Jürgen Krauß, Ralph Wollner
**Chef vom Dienst** Stefan Weiß
**Community-Redakteure** Andreas Bertits, Marc Brehme
**Redaktion Hardware** Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Lektorat/Textchef** Margit Koch-Weiß, Herbert Aichinger, Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt

**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Anne-Marie Kandler, © Sega
**CD, DVD, Video** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Commercial Director** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
**Produktionsleitung** Andreas Hofner

**www.pcaction.de**
**Redaktion** Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
**Projektleitung & Konzeption** Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
**Programmierung** Marc Polatschek, Stefan Ziegler
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**Commercial Director**
Hans Ippisch
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung**
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Stephan Donaubauer: Tel.: +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

**Anzeigenberatung Online:**
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

**Anzeigendisposition** Judith Linder; judith.linder@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser





**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

**ISSN/Vertriebskennzeichen** 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen







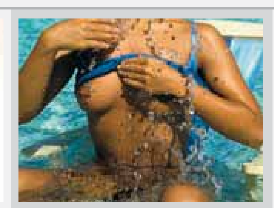

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
**Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
**Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
**Internationale Tageszeitungen: Polen**: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.


**PC ACTION 6/2008 ERSCHEINT AM 23. APRIL 2008**

Äktschn Män
ALIENS COLONIAL MARINES

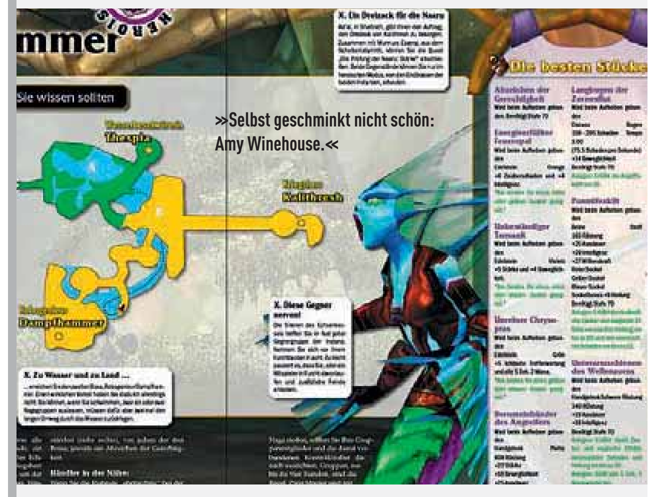
SCHÖN VORSICHTIG, MEIN JUNG! DIE BIESTER SIND VERDAMMT GERISSEN!
SIR! ICH GLAUBE, ICH HAB' WAS GEFUNDEN!
DAS SIND OSTEREIER, SIR!
!?
SCHLOOOORPSCH!
AAAH!
... ZU FRÜH FÜR OSTEREIER ...
CHSSS! CHSS! CHSS!
... ABER EIN NETTER TRICK!
©'08 www.Gunjack.de

# Die fünf schärfsten Hasen für Ostern

|  Foto: mauritius |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|
| **PLATZ 1** Playboyhase | **PLATZ 2** Falscher Hase | **PLATZ 3** Skihase | **PLATZ 4** Lasveghase | **PLATZ 5** Betthase |
| **EROTIKFAKTOR** | | | | |
| Playboyhasen sind schärfer als Hasi Goreng, an ihnen ist alles top! Zweifel bestehen nur beim IQ (den aber natürlich kein Schwein interessiert). **5,5** | Ist vom Playboyhasen schwer zu unterscheiden, weil er auch große, weiche Brüste hat. Die Haare, die darauf wachsen, drücken die Wertung aber auf **3,3** | Hat seine ökologische Nische in kalten Breitengraden gefunden, was für enorm harte Nippel sorgt. Das ist gnadenlos erotisch und ergibt: **6,5** | Der Lasveghase lebt in Las Vegas, wo man bekanntlich schneller verheiratet ist, als einem Mann lieb sein kann. Total doof! Deshalb nur **1,2** | Der gemeine Betthase wird in Fachkreisen auch WachstumspHase genannt, weil er kleine Dinge ziemlich groß werden lassen kann. **2,2** |
| **„WARUM MANN IHN LIEBT"-MULTIPLIKATOR** | | | | |
| Ein Playboyhase ist so scharf, weil er uns einen guten Grund gibt, hier einen heißen Hintern abzubilden. Da winken massig Punkte: **83,5** | Er transportiert seine Eier anders als etwa der Osterhase in einem Sack, was die Schwulenszene begeistert. In Punkten ausgedrückt gibt das: **17,5** | Er ist so scharf, weil er uns einen guten Grund gibt, hier eine lecker Brust abzubilden (Skihase beim Baden). Es regnet satt Punkte: **87,5** | In Vegas zu turteln ist für Computerspieler natürlich nicht uninteressant: Wenn's ohne Ehe keinen Sex gibt, kann man wenigstens zocken! **46** | Hässliche Betthasen sind so scharf wie Has- und Wasserinstallateure oder Hals-Hasen-Ohrenärzte, aber Mann kann ja die Augen schließen! **25,5** |
| **LIBIDODIVISOR** | | | | |
| Playboyhasen sind super, blöd ist allerdings, dass die wenigsten einen abkriegen. PC ACTION-Leser schon drei Mal nicht. Deshalb der hohe Divisor **23,4** | Der falsche Hase ist, anders als der Playboyhase, stets willig – sofern der Preis stimmt (5 Cent „ohne"). Terminabsprache via wf@pcaction.de. **5,2** | Skihasen sind spitze, haben aber in freier Wildbahn viel zu viele Klamotten an, was wir keinesfalls gutheißen können! Sehr hoher Divisor von **66,6** | Hier sollte ein schlechter Witz zu den Themen „Hase" und „Programmfehler" stehen („Bug Bunny", hahaha!), es ist uns aber nix mehr eingefallen. **12** | So gut wie Playboyhasen sehen Betthäschen fast nie aus, aber immer noch besser als Bretthäschen (vgl. Calista Flockhart)! Das gibt: **15,5** |
| **SCHÄRFEGRAD** | | | | |
| **19,6** | **11,1** | **8,5** | **4,6** | **3,6** |

**FORMEL:** (Erotikfaktor x „Warum Mann ihn liebt"-Multiplikator) : Libidodivisor = Schärfegrad

# Frauen wollen alle nur das Eine!



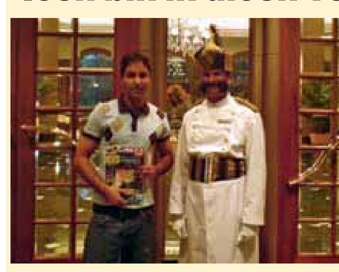

Frauen wollen immer nur das Eine. Schuhe! Notorisch sexuell unausgelastete PC-Games-Layouterinnen sind hingegen durchtriebener, wie dieser Entwurf für einen *World of Warcraft*-Artikel unseres kleinen Schwestermagazins beweist. Wir sagen entrüstet „pfui"! Na ja, alle außer Volontär Dennis Blumenthal, der die im Bild versteckte Sauerei nicht entdecken konnte. Keine Sorge, lieber Dennis, deine Freundin macht das bei dir auch, wenn du sie mit einem freundlichen „Määäh?" darum bittest.

# Eine Leiche zum Dessert




Aus der Reihe „PC ACTION-Schreiberlinge und ihre Neigungen" zeigen wir Ihnen hier die reichlich kühle Freundin unseres stellvertretenden Chefredakteurs Joachim Hesse. Er behauptet zwar, die Spieleschmiede Techland, die den Zombie-Shooter *Dead Island* entwickelt, habe die Valentinskarte rechts geschickt, aber wir wissen es natürlich besser und sagen entrüstet nekrophob „pfui"!

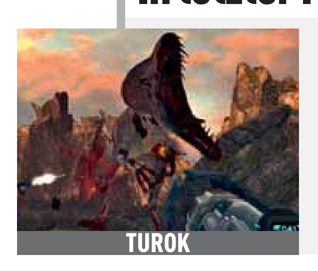
# Isch bin in disch verliebt!



Aus der Reihe „Leser und ihr Liebesleben" sehen Sie links Frank Kricke, der seinem Freund einen Bart aus Kamelhodenhaar aufgeklebt hat (wir sagen entrüstet „pfui"!), um dann kackdreist behaupten zu können, es handele sich um einen Inder in Bangalore. Und das nur, damit wir das sogenannte „Urlaubsfoto" in der PC ACTION veröffentlichen. Wir sagen gleich noch mal entrüstet „pfui"!

# In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


TUROK

Unsere schlanken, großbrüstigen, nymphomanisch veranlagten Praktikantinnen haben das Testlabor bereits für den Dino-Shooter *Turok* vorbereitet. Außerdem enthüllen wir nicht nur für uns besagte Praktikantinnen, sondern für Sie auch Neuigkeiten zum Echtzeit-Strategiespiel *Starcraft 2*.

**Außerdem ...**
Als Vollversion erwartet Sie der Nachfolger eines erstklassigen Echtzeit-Strategiespiels, das wir seinerzeit mit 85 % bewertet hatten. Käufer unserer Filmausgabe ergötzen sich zudem an der ultrazynischen Mafiakomödie *Six Ways to Sunday*, die mit einen Staraufgebot glänzt.




# Epilog

**Fränkel:** Herr Hesse, was haben Sie da eigentlich auf dem Gesicht?

**Hesse:** Daff ifft ein Fäiffhagga auf dem *Alien*-Ffpiel, Ffie Kulturbanauffe!

**Fränkel:** Sieht besser aus als vorher!

**Hesse:** Ffie blödeff Arffloch!

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. APRIL 2008**